DAGLI AUTORI DELLA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PC PIÙ VENDUTA IN ITALIA!

www.gamesvillage.it - Speciale GMC Giochi di Ruolo n° 14 - € 7,90

LE IDEE E GLI UOMINI CHE HANNO RESO GRANDI I GIOCHI DI RUOLO PER PC

La storia delle software house e delle menti che stanno dietro ai grandi capolavori!

pag 26

IL RINASCIMENTO

La nuova filosofia dei GdR dal 1998 in avanti

pag 38

EROI SOLITARI

Quando il singolo è più importante del party

pag 52

IN AZIONE!

L'epopea dei Giochi di Ruolo d'azione

SPECIALE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER - TRIM € 7,90
9 771824 996008 90014
Sprea editori ITALY

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER GIOCHI DI RUOLO

WWW.GAMESVILLAGE.IT
SPECIALE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°14
GIOCHI DI RUOLO - MARZO 2009

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE DI REDAZIONE
Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

REALIZZAZIONE EDITORIALE
Glitch S.N.C.
www.glitch-visual.com

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi
lauragrazzi@sprea.it

Sprea Editori S.p.A.
Socio Unico Medi & Son Srl.
Via Torino 51 - 20063 Cernusco S/N (MI)
Tel (+39) 02 92432 1 - Fax (+39) 02 926263147
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

STAMPA
Roto 2000 - Casarile (MI)

CARTA
Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUZIONE
M-Dis distribuzione S.p.A. - Milano

SPECIALE GMC
Pubblicazione registrata
al Tribunale di Milano il 22/11/2004 al numero 823
Una copia euro 7,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE
Stefano Silvestri
stefanosilvestri@sprea.it

SOMMARIO

Giochi per il Mio Computer Speciale Giochi di Ruolo è un numero "speciale" di Giochi per il Mio Computer, la rivista di videogiochi per PC più venduta in Italia, per chi vuole divertirsi alla grande con il proprio computer. Ogni mese, GMC offre anteprime, speciali e recensioni sui migliori titoli per PC e sull'hardware più adatto per giocare su computer. Su tutti i numeri di GMC troverete un GIOCO COMPLETO. Giochi per il Mio Computer di marzo è in edicola in due versioni: quella con il GIOCO COMPLETO *Black & White 2* a 7,90 euro, e quella Budget con il GIOCO COMPLETO *Empire Earth II*, a soli 4,90 euro.

guida al
GIOCO COMPLETO

FALLOUT TRILOGY

Una trilogia eccezionale da giocare con la straordinaria traduzione in italiano che permette di viverla al massimo!

Impreziosita dalla recente uscita del terzo episodio, considerato da molti un capolavoro, anche se controverso, la serie *Fallout* è senza alcun dubbio una delle più importanti nel panorama mondiale dei Giochi di Ruolo. Dal 1997 ad oggi, infatti, sono stati milioni gli appassionati che hanno vissuto incredibili avventure postapocalittiche nei Vault, i desolati rifugi nei quali alcuni superstiti sono riusciti a nascondersi dopo una catastrofe nucleare. I capitoli usciti fino a oggi sono quattro. In allegato a questo speciale GMC Giochi di Ruolo troverete i primi tre capitoli, nella collection che è stata ribattezzata *Fallout Trilogy* e che contiene per l'appunto *Fallout*, *Fallout 2* e *Fallout Tactics*. La grande novità di questa raccolta è che i tre giochi saranno proposti per la prima volta completamente in italiano, grazie alla traduzione effettuata da Ragfox attraverso il progetto TIFONE, di cui parliamo nel dettaglio a partire da pagina 19. Vi basterà installare la traduzione, come spieghiamo in questa guida, e potrete godervi questi imperdibili capolavori nella nostra lingua. Non solo. *Fallout* è grande protagonista di questo speciale. In questa stessa guida potrete trovare due pagine che descrivono i Mod più popolari ideati dagli appassionati, con le indicazioni per scaricarli e installarli.

FALLOUT

Il primo *Fallout*, uscito nel 1997, porta con sé il riflesso emotivo di un'epoca fortemente caratterizzata dal terrore di una guerra nucleare. Un terrore che oggi non è più avvertito, ma che fino alla fine degli anni '90 ha tenuto sotto scacco l'intera popolazione terrestre. La trama, tuttavia, è ancora oggi molto credibile dal punto di vista fantapolitico. È il 2077 e la Terra è squassata da una fulminea guerra atomica derivante da una contesa attorno alle residue risorse naturali. In pochi minuti, i funghi atomici avvolgono tutto il pianeta, precipitando la popolazione in un'era di devastazione nella quale il rischio di perdere tutte le conoscenze acquisite dal genere umano fino ad allora si rivela concreto.

All'interno di questo desolante scenario, alcuni fortunati riescono a trovare rifugio all'interno di strutture antiatomiche completamente indipendenti, chiamate Vault, nelle quali viene preservata l'esistenza del genere umano grazie alla tecnologia. Sfortunatamente, però, dopo circa un secolo d'internamento, nel Vault 13 si verifica un problema relativo al chip responsabile della gestione degli approvvigionamenti d'acqua, mettendo in grave pericolo la sopravvivenza della popolazione. L'unica soluzione è quella di mandare qualcuno là fuori, nel mondo esterno, a recuperare un chip di scorta. Quel qualcuno, ovviamente, è il protagonista del gioco, completamente ignaro di come e quanto il mondo sia cambiato nel giro di 100 anni di radiazioni. E ci sono solo 150 giorni per venire a capo del problema.

La prima cosa da fare è impostare le caratteristiche del proprio eroe. È possibile scegliere tra i tre disponibili di default oppure idearne uno nuovo, bilanciando le varie caratteristiche e tenendo presente che alcune scelte ne pregiudicano altre. È molto importante, quindi, avere fin da subito le idee molto chiare su cosa si voglia fare. Una volta all'esterno, sarà necessario muoversi su una mappa del mondo che, quando ci si imbatterà in qualcosa d'importante, si trasformerà in una visuale isometrica. È in questa situazione che potrete dialogare con i personaggi che incontrerete, ottenendo da loro informazioni utili o barattando oggetti. Oppure dovrete combattere, com'è logico, e quando succederà vi ritroverete in una familiare struttura a turni. Nonostante durante l'avventura altri personaggi si aggiungano al protagonista per formare un party, non sarà possibile controllare gli altri avventurieri, ma solo il protagonista, anche durante i combattimenti. In questo modo, *Fallout* permette di concentrare i propri sforzi per aumentare l'esperienza dell'eroe, regalando incredibili emozioni postapocalittiche anche ad anni di distanza dalla propria uscita e a una grafica oggi datata. Ma nei GdR è la solidità che conta, e quella di *Fallout* è inossidabile.

Installazione

Per installare *Fallout* sul vostro PC, dovete seguire questa procedura:

- Avviate il computer.
- Inserite il DVD di installazione di *Fallout* nel lettore DVD-ROM. Dovrebbe apparire il menu di Autorun. (Attenzione: se il menu di Autorun non appare automaticamente, cliccate due volte sull'icona Risorse del Computer sul desktop, cliccate poi due volte sull'icona corrispondente al lettore DVD-ROM. Dovrebbe aprirsi il menu di Autorun). Se si utilizza il sistema operativo Windows Vista viene visualizzata una finestra di Autoplay in cui dovete cliccare sulla prima voce, ovvero "Installa o esegui programma".
- Nella finestra di installazione cliccate sul pulsante "installa il gioco", il pulsante è posizionato a sinistra in basso, in corrispondenza del logo del primo *Fallout*.
- Una volta cliccato, il programma di installazione vi guida attraverso il procedimento di configurazione e installazione del gioco. Viene creata una cartella di *Fallout* e il gioco viene installato sul disco fisso. Prima del processo di installazione viene richiesto in quale lingua si vuole installare il gioco, scegliete inglese, in un secondo momento si potrà installare la traduzione in italiano del gioco. Al termine dell'installazione potete scegliere tramite un menù checkbox se far partire automaticamente il gioco e visualizzare un file readme.txt.
- Dopo l'installazione, selezionate **Tutti i Programmi>Interplay>Fallout> Fallout** dal menu Start (Avvio) del computer oppure cliccate sull'icona *Fallout* presente sul desktop. Questa operazione farà partire il gioco (Attenzione: per giocare a *Fallout* non è necessario che il DVD del gioco sia inserito nel lettore).

Requisiti di sistema

Configurazione minima
Sistema operativo: funziona su tutti i sistemi operativi Windows da Windows 95 in poi.
CPU:: processore a 90 MHz
RAM: 16 MB
Scheda Video: SVGA
Scheda Audio: compatibile DirectSound
DVD-ROM: DVD 4x
Spazio su HD: 30 MB

Configurazione consigliata
CPU: processore a 133 MHz
RAM: 32 MB

Come giocare

Per giocare a *Fallout* dovrete dapprima installare il gioco, seguendo le indicazioni riportate nel box installazione. Dopo aver ultimato l'installazione, dovrete accedere al gioco facendo doppio click sull'icona di *Fallout* presente sul desktop o seguendo il percorso **Tutti i Programmi>Interplay >Fallout>Fallout** a partire dal desktop del PC.

Lingua e traduzione

Per coloro che preferiscono giocare a *Fallout* in italiano grazie alla traduzione, ecco la procedura per installarla. Per quanto riguarda i sottotitoli dei video, vanno attivati nell'apposito menu delle opzioni.

1. Dopo aver installato il gioco nel computer accedete nuovamente al menù di installazione (per accedere al menu, una volta inserito il DVD nel lettore DVD-ROM del PC attendete che appaia il menu di installazione o cliccate due volte sull'icona CD-ROM in risorse del computer)
2. in corrispondenza del tasto di installazione di *Fallout* cliccate sul pulsante Traduzione in basso a sinistra.
3. Appare la finestra di installazione della Traduzione Italiana di *Fallout*.
4. Cliccate su Avanti per avviare l'installazione del pacchetto di traduzione.
5. Cliccate su Termina. Il gioco si avvierà automaticamente, questa volta completamente localizzato in italiano.

Manuale

La procedura più semplice per accedere al manuale di *Fallout* è la seguente:

1. Avviate il computer.
2. Inserite il DVD di installazione di *Fallout* nel lettore DVD-ROM. Dovrebbe apparire il menu di Autorun. (Attenzione: se il menu di Autorun non appare automaticamente, cliccate due volte sull'icona Risorse del Computer sul desktop, cliccate poi due volte sull'icona corrispondente al lettore DVD-ROM. Dovrebbe aprirsi il menu di Autorun). Se si utilizza il sistema operativo Windows Vista viene visualizzata una finestra di Autoplay in cui dovete cliccare sulla prima voce "Installa o esegui programma".
3. Nella finestra di installazione cliccate sul pulsante "Manuali", il pulsante è posizionato al centro in basso nella finestra stessa.
4. Si apre così la cartella Manuali presente sul DVD del gioco. Selezionate la cartella della versione di *Fallout* di cui volete leggere il manuale e fate doppio click.
5. Selezionate e aprite il file pdf desiderato facendo doppio click.

Altro metodo per accedere al manuale di *Fallout* è il seguente:

1. Selezionate Tutti i Programmi / Interplay / Fallout / Fallout Manual dal menu Start (Avvio) del computer.

Le versioni del manuale di *Fallout* presente nel menu di Start e nella cartella manuali differiscono leggermente, mentre nella cartella Manuali presente sul DVD è presente anche una Quick Reference Card di *Fallout*. Nel caso in cui non dovesse funzionare il menu di Autoplay potete accedere a questi file cliccando due volte sull'icona Risorse del Computer sul desktop, cliccate una volta sull'icona corrispondente al lettore DVD-ROM con il tasto destro del mouse e selezionate Apri, cliccate poi due volte sull'icona Manuali e *Fallout*. Nella cartella appena aperta troverete i due file pdf corrispondenti al Manuale e alla Quick Reference Card.

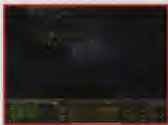
Disinstallazione

Per disinstallare *Fallout* dovete seguire questa procedura:

- Avviate il computer.
- Selezionate **Tutti i Programmi / Interplay / Fallout / Uninstall** dal menu Start (Avvio) del computer.
- Il programma di disinstallazione chiede automaticamente se si vuole davvero disinstallare il gioco. Se siete sicuri di voler cancellare *Fallout* dal disco fisso, cliccate su **Sì**. Se non volete disinstallare il gioco cliccate su **No** e il processo si arresterà (Attenzione: si può anche disinstallare *Fallout* usando la voce **Installazione Applicazioni** del Pannello di Controllo di Windows.) Una volta disinstallato *Fallout*, tutte le partite salvate in precedenza vengono cancellate.

Comandi da tastiera

Fallout è un gioco di ruolo e come tutti i GdR che si rispettino richiede l'utilizzo di un ampia gamma di comandi da tastiera per essere padroneggiato completamente.

Tasto	Comando
C	Schermata personaggio
I	Inventario
P	PIPBoy 2000 schermata principale
Z	PIPBoy orologio
O / ESC	Opzioni
B	Selettore oggetti attivi
M	Selettore modalità mouse
N	Selettore modalità oggetti attivi
S	Elenco abilità (Skilldex)
1	Usa abilità Spia
2	Usa abilità Scassinatore
3	Usa abilità Ladro
4	Usa abilità Trappole
5	Usa abilità Pronto Soccorso
6	Usa abilità Dottore
7	Usa abilità Scienza
8	Usa abilità Ripara
- (trattino)	Mostra Data e Orario
, (virgola)	Ruota in senso antiorario
. (punto)	Ruota in senso orario
Spazio	Combattimento - Finisce il turno
Invio	Combattimento - Finisce il combattimento
Tab	Automappa
Home	Centro lo schermo
-	Diminuisce la luminosità
+	Aumenta la luminosità
F1	Schermata aiuto veloce
F2	Abbassa volume master
F3	Aumenta volume master
F4 / CTRL + S	Salva
F5 / CTRL + L	Carica
F6	Salvataggio veloce
F7	Caricamento veloce
F10 / CTRL + X	Esci dal menu principale
F12	Salva screenshot
CTRL + P	Pausa

Problemi

Subito dopo l'installazione di *Fallout* nella vostra macchina, il gioco verrà avviato automaticamente. In questo caso è stato riscontrato un problema con alcune configurazioni che non permette l'avvio automatico e genera un errore di configurazione. Niente paura, vi basterà cliccare ok sulla finestra di errore e di avviare il gioco facendo un doppio click sull'icona di *Fallout* presente sul desktop.

Guida per sopravvissuti a un inverno nucleare

Non tutti conoscono i trucchetti del perfetto sopravvissuto e certamente vivere nel mondo di *Fallout* non è semplice. Ecco allora qualche piccolo consiglio che vi permetterà di aumentare le vostre chance di invecchiare e giocare con i vostri nipotini anche nel mondo di *Fallout*.
L'Overseer o Oracolo, per esempio, può essere davvero una risorsa molto utile. Per utilizzare i suoi consigli salvate il gioco, tornate a Vault 13 e ascoltate le sue profezie. Non vi risolverà completamente un enigma, ma vi darà gli estremi per farlo.
Imparate sempre ad utilizzare bene le interfacce di gioco. Se volete legare una corda a qualcosa, per esempio, avete ben due modi per farlo. Il primo metodo consiste nel cliccare con il tasto sinistro del mouse sull'oggetto a cui volete affrancare la corda e tenere il pulsante premuto. Così vi verranno proposte alcune scelte direttamente a video, come: guardare, parlare con, usare, usare l'inventario o le abilità. In questo caso basterà scegliere l'inventario e scegliere da esso la corda. Il secondo metodo consiste invece nel posizionare la corda negli slot dedicati agli oggetti "attivi" o che si hanno in mano. Dovrete poi cliccare sull'icona della corda, il cursore diventerà giallo e dovrete quindi cliccare sull'oggetto da legare.
Ugualmente per utilizzare al meglio il vostro inventario, potete usare le frecce per scorrerne il contenuto rapidamente e potete usare la tastiera per inserire la quantità desiderata di un oggetto da vendere o spostare, invece dei pulsanti attivabili tramite mouse.
Una volta finito il combattimento, ricordatevi sempre di ricaricare la vostra arma e di riporla nell'inventario. Non correrete così il rischio di affrontare un nuovo combattimento con un'arma scarica e non allarmerete i personaggi non giocanti, camminando in giro ad armi spianate.
Quando si tratta di combattere invece, ricordatevi sempre che i colpi critici infliggono molti più danni di quelli normali e che c'è molta più probabilità di effettuarne uno se utilizzate un attacco mirato. La violenza estrema poi non è mai la scelta giusta, perché se riducete un nemico in poltiglia anche il suo inventario verrà sparso per la zona circostante rendendone così il recupero molto più difficoltoso.

FALLOUT 2

Arrivato sul mercato qualche anno dopo il primo capitolo, *Fallout 2* permette di vivere nuovamente un'epica avventura nel mondo postapocalittico, questa volta ulteriormente evoluto. Sono passati circa 80 anni dal primo episodio. Il primo protagonista, ovviamente, è nel frattempo passato a miglior vita e la vicenda prende il via dal villaggio di Arroyo, una piccola comunità agricola situata nel mondo esterno legata in qualche modo al precedente capitolo (non vi diciamo come per non rovinarvi la sorpresa!). Questa volta il problema non è la carenza di acqua, ma una terribile carestia derivante dal fatto che il terreno si sia inaridito e non sia più in grado di venire coltivato con profitto. La soluzione, al solito, è sempre la stessa: mandare in missione un eroe in modo tale da risolvere la situazione. Questa volta, l'oggetto da trovare si chiama GECK (Garden of Eden Creation Kit), un'apparecchiatura in grado di rendere la terra nuovamente fertile.

Prima d'iniziare la vostra avventura, dovrete creare il vostro personaggio in maniera molto simile al primo episodio. In questo nuovo capitolo, però, le sue caratteristiche saranno ancora più importanti. Molte situazioni, infatti, potranno essere approcciate e risolte in maniera differente a seconda delle proprie abilità. Una porta chiusa, per esempio, potrà essere aperta ottenendo la chiave da qualche PNG, scassinandola grazie alla propria capacità oppure facendola saltare in aria con la dinamite. In questo modo il gioco, esattamente come il predecessore, ha un grandissimo livello di rigiocabilità, dato che può essere realmente affrontato da differenti punti di vista.

All'interno di un layout di gioco consolidato, *Fallout 2* vi condurrà attraverso ambientazioni e vicende completamente nuove, lasciandovi una totale libertà d'azione per tutto quanto non riguardi la ricerca del GECK, che resta il filone principale. Le quest secondarie, infatti, potranno essere affrontate in ordine sparso, interrompendole a metà nel caso si dovessero dimostrare troppo difficili e riprendendole nel momento in cui si dovesse diventare abbastanza esperti per portarle a termine. Esplorare l'ambiente e parlare con i vari PNG è ancora più importante che in precedenza, dato che alcuni personaggi secondari potranno darvi una mano modificando le caratteristiche delle vostre armi, garantendovi una maggiore potenza di fuoco. Gigantesco dal punto di vista della longevità, *Fallout 2* rappresenta un importante capitolo nella storia dei GdR. Un capitolo che gli appassionati non possono esimersi dal giocare fino in fondo.

Installazione

Per installare *Fallout 2* nei vostri PC, dovete seguire questa procedura:

- Avviate il computer.
- Inserite il DVD di installazione di *Fallout 2* nel lettore DVD-ROM. Dovrebbe apparire il menu di Autorun. (Attenzione: se il menu di Autorun non appare automaticamente, cliccate due volte sull'icona Risorse del Computer sul desktop, cliccate poi due volte sull'icona corrispondente al lettore DVD-ROM. Dovrebbe aprirsi il menu di Autorun). Se si utilizza il sistema operativo Windows Vista viene visualizzata una finestra di Autoplay in cui dovete cliccare sulla prima voce "Installa o esegui programma".
- Nella finestra di Installazione cliccate sul pulsante "Installa il gioco", il pulsante è posizionato al centro in basso, in corrispondenza del logo di *Fallout 2*.
- Una volta cliccato, il programma di installazione vi guida attraverso il procedimento di configurazione e installazione del gioco. Viene creata una cartella di *Fallout 2* e il gioco viene installato sul disco fisso. Prima del processo di installazione viene richiesto in quale lingua si vuole installare il gioco, scegliete inglese, in un secondo momento si potrà installare la traduzione in italiano del gioco. Al termine dell'installazione potete scegliere tramite un menu checkbox se far partire automaticamente il gioco e visualizzare un file readme.txt.
- Dopo l'installazione, selezionate **Tutti i Programmi>Interplay>Fallout 2>Fallout 2** dal menu Start (Avvio) del computer oppure cliccate sull'icona *Fallout 2* presente sul desktop. Questa operazione farà partire il gioco (Attenzione: per giocare a *Fallout 2* non è necessario che il DVD del gioco sia inserito nel lettore).

Requisiti di sistema

Configurazione minima
Sistema operativo: funziona su tutti i sistemi operativi Windows da Windows 95 in poi.
CPU: processore a 90 MHz
RAM: 16 MB
Scheda Video: compatibile DirectX 5
Scheda Audio: compatibile DirectX 5
DVD-ROM: DVD 4x
Spazio su HD: 30 MB

Configurazione consigliata
CPU: processore a 166 MHz
RAM: 32 MB
Scheda Audio: a 16-bit.
Spazio su HD: 300 MB

Come giocare

Per giocare a *Fallout 2* dovrete dapprima installare il gioco, seguendo le indicazioni riportate nel box installazione. Dopo aver ultimato l'installazione, dovrete accedere al gioco facendo doppio click sull'icona di *Fallout 2* presente sul desktop o seguendo il percorso **Tutti i Programmi >Interplay>Fallout 2>Fallout 2** dal desktop del PC.

Lingua e traduzione

Per coloro che preferiscono giocare a *Fallout 2* in italiano grazie alla traduzione, ecco la procedura per installarla. Per quanto riguarda i sottotitoli dei video, vanno attivati nell'apposito menu delle opzioni.

1. Dopo aver installato il gioco nel computer accedete nuovamente al menu di installazione (per accedere al menu, una volta inserito il DVD nel lettore DVD-ROM del PC attendete che appaia il menu di installazione o cliccate due volte sull'icona CD-ROM in risorse del computer)
2. In corrispondenza del tasto di installazione di *Fallout 2* cliccate sul pulsante Traduzione in basso a sinistra.
3. Appare la finestra di installazione della Traduzione Italiana di *Fallout 2*.
4. Cliccate su Avanti per avviare l'installazione del pacchetto di traduzione.
5. Cliccate su Termina. Il gioco si avvierà automaticamente, questa volta completamente localizzato in italiano.

Manuale

1.La procedura più semplice per accedere al manuale di *Fallout 2* è la seguente:
2.Avviate il computer.
3.Inserite il DVD di installazione di *Fallout 2* nel lettore DVD-ROM. Dovrebbe apparire il menu di Autorun. (Attenzione: se il menu di Autorun non appare automaticamente, cliccate due volte sull'icona Risorse del Computer sul desktop, cliccate poi due volte sull'icona corrispondente al lettore DVD-ROM. Dovrebbe aprirsi il menu di Autorun). Se si utilizza il sistema operativo Windows Vista viene visualizzata una finestra di Autoplay in cui dovete cliccare sulla prima voce "Installa o esegui programma".
4.Nella finestra di installazione cliccate sul pulsante "Manuali", il pulsante è posizionato al centro in basso nella finestra stessa.
5.Si apre così la cartella Manuali presente sul DVD del gioco. Selezionate la cartella della versione di *Fallout* di cui volete leggere il manuale e fate doppio click.
6.Selezionate e aprite il file pdf desiderato facendo doppio click.

Altro metodo per accedere al manuale di *Fallout 2* è il seguente:
2.Selezionate **Tutti i Programmi> Interplay>Fallout 2>Fallout 2 Manual** dal menu Start (Avvio) del computer.

Problemi

Subito dopo l'installazione di *Fallout 2* nella vostra macchina, il gioco verrà avviato automaticamente. In questo caso è stato riscontrato un problema con alcune configurazioni che non permette l'avvio automatico e genera un errore di configurazione. Niente paura, vi basterà cliccare ok sulla finestra di errore e di avviare il gioco facendo un doppio click sull'icona di *Fallout 2* presente sul desktop.

Disinstallazione

Per disinstallare *Fallout 2* dovete seguire questa procedura:

- Avviate il computer.
- Selezionate **Tutti I Programmi> Interplay>Fallout 2>Uninstall** dal menu Start (Avvio) del computer.
- Il programma di disinstallazione chiede automaticamente se si vuole davvero disinstallare il gioco. Se siete sicuri di voler cancellare *Fallout 2* dal disco fisso, cliccate su Sì. Se non volete disinstallare il gioco cliccate su No e il processo si arresterà (Attenzione: si può anche disinstallare *Fallout 2* usando la voce Installazione Applicazioni del Pannello di Controllo di Windows.) Una volta disinstallato *Fallout 2*, tutte le partite salvate in precedenza vengono cancellate.

Comandi da tastiera

I comandi da tastiera di *Fallout 2* sono analoghi a quelli di *Fallout*, che potete trovare a pagina 6 di questa stessa rivista.

Qualche consiglio per giocare meglio

Ecco un po' di consigli su come sopravvivere e perché no spassarsela nelle lande desolate di *Fallout 2*. Cominciamo quindi con un suggerimento di carattere generale: salvate sempre, soprattutto prima di effettuare un colpo e rubare qualcosa. Non importa se il vostro livello nell'abilità rubare sia elevato, perché c'è sempre la possibilità di essere scoperti e di subire un intero turno contro. Inoltre nel gioco devono essere rispettate le elementari regole di ogni buon Arsenio Lupin, ovvero rubate sempre da dietro o da posizione nascosta, mai di fronte ad una persona o dove vi possa vedere. Altra regola del buon ladro è quella di tentare un colpo ogniqualvolta ce ne sia la possibilità e le condizioni lo permettano. Ricordate inoltre di salvare sempre prima di qualsiasi tentativo di scasso. Eviterete così di perdere tempo a causa di una porta collegata ad esplosivo.
Altro momento chiave in cui salvare è la fine di un combattimento, ovvero appena prima che vi vengano accreditati punti abilità come premio e prima che aumentiate il vostro livello e con voi anche i personaggi non giocanti del vostro party migliorino le loro abilità. Non tutti i PNG possono aumentare di livello assieme. Il limite imposto è 2 per volta. Un modo per ovviare a questa problematica è appunto salvare prima della fine del combattimento e ricaricare qualche volta. Potrete così ottenere un party più equilibrato e forte, distribuendo meglio i punti derivanti dalla vittoria in battaglia. Un altro consiglio molto utile è distribuire bene le armi al vostro party, in maniera da sfruttare al massimo le abilità di ognuno. Cassidy per esempio ama usare i fucili e Marcus è imbattibile con un fucile al plasma. Va posta attenzione anche alla modalità burst, poiché i compagni del party possono facilmente sprecare munizioni e c'è anche il rischio di colpire un personaggio non giocante. Il fuoco amico non viene tollerato nelle lande di *Fallout* ed è inutile correre il rischio di ritrovarsi un alleato contro.
Fate attenzione poi alle abilità che decidete di sviluppare. Alcune sono veramente poco utili (es. armi ad energia, lancio, armi da corpo a corpo o azzardo).
Infine ricaricate sempre quando siete nell'inventario e utilizzatelo al meglio quando lo aprite in battaglia. Con questi pochi consigli siamo sicuri viaggerete al sicuro anche in un territorio così selvaggio e poco raccomandabile come la terra postapocalittica di *Fallout*.

FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL

Manuale

La procedura più semplice per accedere al manuale di *Fallout Tactics* è la seguente:
1. Avviate il computer.
2. Inserite il DVD di installazione di *Fallout Tactics* nel lettore DVD-ROM. Dovrebbe apparire il menu di Autorun. (Attenzione: se il menu di Autorun non appare automaticamente, cliccate due volte sull'icona Risorse del Computer sul desktop, cliccate poi due volte sull'icona corrispondente al lettore DVD-ROM. Dovrebbe aprirsi il menu di Autorun). Se si utilizza il sistema operativo Windows Vista viene visualizzata una finestra di Autoplay in cui dovete cliccare sulla prima voce "Installa o esegui programma".
3. Nella finestra di installazione cliccate sul pulsante "Manuali", il pulsante è posizionato al centro in basso nella finestra stessa.
4. Si apre così la cartella Manuali presente sul DVD del gioco. Selezionate la cartella della versione di *Fallout* di cui volete leggere il manuale e fate doppio click.
5. Selezionate e aprite il file pdf desiderato facendo doppio click.

Altro metodo per accedere al manuale di *Fallout Tactics* è il seguente:
2. Selezionate **Tutti i Programmi>14 Degrees East>Fallout Tactics>Fallout Tactics Manual** dal menu Start (Avvio) del computer.

Le versioni del manuale di *Fallout Tactics* presente nel menu di Start e nella cartella manuali differiscono leggermente, mentre nella cartella Manuali presente sul DVD è presente anche una Quick Reference Card di *Fallout Tactics*. Nel caso in cui non dovesse funzionare il menu di Autoplay potete accedere a questi file cliccando due volte sull'icona Risorse del Computer sul desktop, cliccate una volta sull'icona corrispondente al lettore DVD-ROM con il tasto destro del mouse e selezionate Apri, cliccate poi due volte sull'icona Manuali e *Fallout Tactics*. Nella cartella appena aperta troverete i due file pdf corrispondenti al Manuale e alla Quick Reference Card.

Nel terzo capitolo della serie *Fallout*, l'intenzione degli sviluppatori è stata quella di virare la struttura di gioco da un GdR vero e puro verso quella di uno strategico. L'ambientazione, come nei precedenti episodi, è quella dello scenario postapocalittico nel quale le relazioni tra i gruppi di esseri umani sono completamente cambiate. Nelle wasteland, le lande desolate di cui è fatto il mondo di *Fallout*, si muovono bande erranti e pericolosissime, che cercano di imporre il loro dominio con la violenza. Il nemico più letale e infido, però, è una congregazione chiamata Brotherhood of Steel, un gruppo di tecnocrati in possesso di buona parte delle tecnologie rimaste che desidera imporsi come nuova leadership mondiale. È contro questo gruppo che occorre combattere, per salvare quanto resta del mondo.

La differenza rispetto agli altri capitoli è che questa volta il party dei personaggi rivestirà un'importanza decisamente maggiore, dato che sarà possibile controllarli tutti cercando di sfruttarne le caratteristiche per avere la meglio sul nemico. È possibile, per esempio, tendere delle imboscate agli avversari utilizzando dei propri personaggi come esche, e sfruttando tutti i proprio punti azione per ottenere la vittoria finale. Questi punti rivestono una grande importanza, e solo muovendosi con criterio tra le varie schermate diventerà possibile riuscire a operare al meglio, anche se inizialmente la mole di dati e statistiche potrebbe spaventare. Le varie qualità dei personaggi li rendono radicalmente differenti tra di loro, al punto che sbagliare la composizione del party può voler dire rendere impossibile la conclusione di una missione, mente azzeccarla potrebbe significare una facile vittoria. In questo senso, anche la crescita di personaggi e l'evoluzione delle loro caratteristiche sono aspetti da tenere in grande considerazione.

Le battaglie sono molto crude e sanguinolente, grazie a uno sperticato uso di armi di distruzione di grande potenza. La veste grafica, per quanto molto lontana dai canoni attuali, riesce a rendere molto bene questa connotazione "gore". Oltre 20 missioni garantiscono una grande longevità per un gioco che conclude trionfalmente la trilogia di *Fallout*, rappresentando un ottimo prequel (anche postumo) al più contemporaneo e spettacolare *Fallout 3*.

Installazione

Per installare *Follout Tactics* sul vostro PC, dovete seguire questa procedura:

- Avviate il computer.
- Inserite il DVD di installazione di *Follout Tactics* nel lettore DVD-ROM. Dovrebbe apparire il menu di Autorun. (Attenzione: se il menu di Autorun non appare automaticamente, cliccate due volte sull'icona Risorse del Computer sul desktop, cliccate poi due volte sull'icona corrispondente al lettore DVD-ROM. Dovrebbe aprirsi il menu di Autorun). Se si utilizza il sistema operativo Windows Vista viene visualizzata una finestra di Autoplay in cui dovete cliccare sulla prima voce "Installa o esegui programma".
- Nella finestra di Installazione cliccate sul pulsante "Installa il gioco", il pulsante è posizionato al centro in basso, in corrispondenza del logo del primo *Follout Tactics*.
- Una volta cliccato sul pulsante, il programma di installazione vi guida attraverso il procedimento di configurazione e installazione del gioco. Il programma di installazione vi permette di scegliere se installare insieme al gioco il programma Gamespy Arcade che consente di giocare a *Follout Tactics* in multiplayer online. Se non togliete la spunta il programma verrà installato. In seguito parte l'installazione vera e propria del gioco, viene creata una cartella di *Follout Tactics* e il gioco viene installato sul disco fisso. Al termine dell'installazione potete scegliere se avviare automaticamente GameSpy Arcade, visionare il file readme.txt, aggiornare il programma. Se avete effettuato la prima scelta il gioco partirà automaticamente.
- Dopo l'installazione, selezionate **Tutti i Programmi / 14 Degrees East / Fallout Tactics / Fallout Tactics dal menu Start** (Avvio) del computer oppure cliccate sull'icona *Follout Tactics* presente sul desktop. Questa operazione farà partire il gioco (Attenzione: per giocare a *Follout Tactics* non è necessario che il DVD del gioco sia inserito nel lettore).

Disinstallazione

Per disinstallare *Follout Tactics* dovete seguire questa procedura.

- Avviate il computer.
- Selezionate **Tutti i Programmi / 14 Degrees East / Fallout Tactics / Uninstall** dal menu Start (Avvio) del computer.
- Il programma di disinstallazione chiede automaticamente se si vuole davvero disinstallare il gioco. Se siete sicuri di voler cancellare *Follout Tactics* dal disco fisso, cliccate su Sì. Se non volete disinstallare il gioco cliccate su No e il processo si arresterà (Attenzione: si può anche disinstallare *Follout Tactics* usando la voce Installazione Applicazioni del Pannello di Controllo di Windows.) Una volta disinstallato *Follout Tactics*, tutte le partite salvate in precedenza vengono cancellate.

Requisiti di sistema

Configurazione minima
Sistema operativo: funziona su tutti i sistemi operativi Windows da Windows 95 in poi.
CPU:: processore a 300 MHz
RAM: 64 MB
Scheda Video: 4 MB compatibile DirectX 7
Scheda Audio: compatibile DirectX 7
DVD-ROM: lettore Installato
Spazio su HD: 750 MB
Internet: connessione disponibile per il multiplayer

Configurazione consigliata
CPU: processore a 400 MHz
RAM: 128 MB
Internet: connessione ADSL per il multiplayer

Come giocare

Per giocare a *Fallout Tactics* dovrete dapprima installare il gioco, seguendo le indicazioni riportate nel box installazione. Dopo aver ultimato l'installazione, dovrete accedere al gioco facendo doppio click sull'icona di *Fallout Tactics* presente sul desktop o seguendo il percorso **Tutti i Programmi>14 Degrees East>Fallout Tactics>Fallout Tactics** dal menu Start (Avvio) del computer.

Lingua e traduzione

Per coloro che preferiscono giocare a *Fallout Tactics* nella madrelingua italica, ecco la procedura da seguire per l'installazione.

1. Dopo aver installato il gioco nel computer accedete nuovamente al menu di installazione (per accedere al menu, una volta inserito il DVD nel lettore DVD-ROM del PC attendete che appaia il menu di installazione o cliccate due volte sull'icona CD-ROM in risorse del computer)
2. In corrispondenza del tasto di installazione di *Follout Tactics* cliccate sul pulsante Traduzione in basso a sinistra.
3. Appare la finestra di installazione della Traduzione Italiana di *Follout Tactics*.
4. Cliccate su Avanti per avviare l'installazione del pacchetto di traduzione.

Per installare i sottotitoli dei video, invece, è necessario esplorare il DVD, cliccando con il tasto destro sull'icona del lettore in Risorse del Computer, e avviare il file **FT_filmati_ITA.exe** che si trova nella cartella **Traduzioni\Fallout Tactics**.

Comandi da tastiera

Comandi generali

Tasto	Funzione
H	Aiuto
Alt + S	Salvataggio rapido
Stamp	Salva uno screenshot
Alt + L	Caricamento rapido
Alt + X	Esce dal gioco

Comandi di gioco

Tasto	Funzione
Frecce direzionali	Spostare la mappa
Pausa	Mettere in pausa il gioco
Esc	Menu principale
S	Skilldex, schermata delle abilità
I	Inventario
O	Opzioni
P	Pipboy 2000
C	Schermata del personaggio
M	Mappa Pipboy 2000
Invio (tastierino numerico)	Cambia minimappa in diario
-(tastierino numerico)	Zoom indietro minimappa
+ (tastierino numerico)	Zoom avanti minimappa

Movimenti

Tasto	Funzione
Tasto sinistro mouse	Movimento
Ctrl + Tasto sinistro mouse	Forza movimento sullo stesso livello
Shift + Tasto sinistro mouse	Corsa
+ (non tastierino numerico)	Ruotare a sinistra
- (trattino)	Ruotare a sinistra
W o Backspace	Stop

Azioni

Tasto	Funzione
Tasto sinistro mouse (su oggetto)	Utilizza, Usare, Attivare
Tasti numeri da1 a 8	Abilità del personaggio

Combattimento

Tasto	Funzione
Tasto sinistro mouse (su obiettivo)	Utilizza arma
Tasto destro mouse	Spara
Ctrl + Tasto destro mouse	Forza l'utilizzo dell'arma
U	passa da mano destra a sinistra
Y	Cambia la modalità di armamento
T	Colpo a bersaglio
R	Ricarica l'arma

Controlli di squadra

Tasto	Funzione
Da F1 a F6	Seleziona il membro della squadra
Da F7 a F11	Richiama i raggruppamenti
Ctrl + F7 a F11	Stabilisce i raggruppamenti
F12	Seleziona tutti i membri della squadra
, (virgola)	Modalità sentinella disabilitata
. (punto)	Modalità sentinella abilitata
Ù	Modalità sentinella aggressiva
Q	Eretto
A	Accovacciato
Z	Sdraiato

A turni

Tasto	Funzione
Invio	Esce e entra nella modalità a turni
Ctrl + Barra Spaziatrice	Termina il turno
Barra Spaziatrice	Prossimo personaggio
Alt + Tasto sinistro mouse	Riserva una mossa
Backspace	Termina il turno del personaggio

Multiplayer

Tasto	Funzione
Tab	Mostra i punteggi multiplayer
Invio	Chat
Shift + Invio	Chat di gruppo
' (apostrofo)	Sussurra

Problemi con il DVD?

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, fate riferimento al Forum del nostro sito, **http://forum.gamesradar.it**, per la precisione al canale **Games Contact**, dove c'è una sezione dedicata al gioco completo intitolata: **GMC - Gioco Completo Allegato**. Se il DVD del gioco non fosse leggibile, inviate un'email a **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del gioco difettoso entro i tre mesi successivi alla data di copertina.

Giocare in multiplayer

Si può giocare a *Follout Tactics* in multiplayer nei seguenti modi: LAN, Collegamento TCP/IP e usando il network di GameSpy. Per cominciare una partita multiplayer in LAN o collegamento TCP/IP, avviate *Follout Tactics* normalmente e cliccate su MULTIPLAYER nel menu principale di gioco. Per giocare una partita multiplayer tramite GameSpy, lanciate il programma GameSpy Arcade dal menu di **Start>Tutti i Programmi> GameSpy Arcade>GameSpy Arcade**, inserite il vostro nome nel box di inserimento nome e così potrete vedere tramite la finestra Active Servers le partite attive in quel momento.

MULTIPLAYER

Ci sono due tipologie di gioco in multiplayer: Skirmish e Assalto. In Skirmish, dovrete sconfiggere i nemici della squadra avversaria. In Assalto, una squadra fa la parte dei difensori e l'altra degli attaccanti. Gli attaccanti per vincere devono attivare uno switch nella base dei difensori. I difensori ovviamente devono impedire che ciò accada.

PARTITE LAN

Potete giocare a *Follout Tactics* in una Local Area Network, LAN, basata sul protocollo TCP/IP. *Follout Tactics* mostrerà tutte le partite attive in quel momento nella vostra LAN. Per cominciare una nuova partita, dopo aver cliccato su Multiplayer nel menu principale del gioco, cliccate su HOST/CREA, per giocare invece ad una partita già attiva cliccate su JOIN/ENTRA.

PARTITE GAMESPY

Il modo più semplice per giocare a *Follout Tactics* online è attraverso il programma GameSpy Arcade.
Per lanciare il programma Gamespy Arcare fate doppio click sull'icona corrispondente sul desktop o avviatelo tramite menu **Start>Tutti i programmi/ GameSpy Arcade>GameSpy Arcade**. Vi verrà richiesto di inserire un indirizzo mail per creare un nuovo account presso Gamespy.
Nel caso in cui il programma non potesse avviare automaticamente il browser, dovrete creare manualmente un nuovo account. Per creare manualmente un nuovo account dovete navigare all'indirizzo **http://www.gamespyid.com** e seguire le istruzione presenti nella pagina web. Una volta finito il processo di registrazione riavviate il programma GameSpy Arcade e inserite i dati di login corretti, ovvero Proflo, Password e Gioco d'Avvio.
Una volta loggati all'interno del programma dovreste vedere un'icona *Follout Tactics* nel tab Games sulla sinistra della finestra del programma. Cliccando sull'icona accederete ad una chat room dedicata al gioco, in cui potete conoscere altri giocatori di *Follout Tactics*, trovare server dove giocare, creare un proprio server di gioco.

Trovare un server: Nella chat room dedicata a *Follout Tactics* all'interno di GameSpy Arcade avrete a disposizione in alto una lista dei server disponibili per una partita. Ogni campo server comprende importanti informazioni come il numero delle persone che stanno giocando in quel server, il ping verso il server stesso (ovvero quanto tempo ci mette il PC a spedire dati verso il server, ovviamente più il numero/tempo è basso meglio è!).

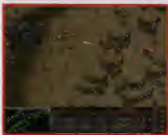
Entrare in una partita: Una volta trovato il server giusto, fate doppio click su di esso e cliccate sul bottone "Join Game" presente al di sopra della finestra con l'elendo dei server. Entrerete così in un'area chat in cui potrete parlare con gli altri giocatori e prepararvi al combattimento. Una volta pronti cliccate sul pulsante "Ready" in alto nella finestra. Una volta che tutti i giocatori presenti nella stanza avranno dichiarato di essere pronti, l'host farà partire la partita.

Creare un server: GameSpy vi permette di creare un vostro server per giocare a *Follout Tactics* e di ospitare così sulla vostra macchina giocatori e partite. Per fare questo, una volta entrati nella tab dedicata a *Follout Tactics* all'interno di GameSpy Arcade, dovrete cliccare sul pulsante "Create Room / Crea una stanza", presente sopra alla lista dei server attivi. Dovrete così settare i parametri della vostra partita:

- **A Turni:** A turni continui, per singolo player o per squadra.
- **Bandwidth:** Bassa, Media, Alta.
- **Visuale:** Squadra (potete vedere quello che vede la squadra), Team (potete vedere quello che vedono i vostri compagni) o Off (potete vedere tutto).
- **Numero membri della squadra:** Fissa il massimo numero dei membri di una squadra.
- **Momento della giornata:** Default, Alba, Giorno, Sera, o Notte.
- **Fuoco amico:** La percentuale di possibilità di colpire per errore un membro della squadra. De default è settata sul 25%.
- **Percentuale di rigenerazione dei Punti Azione:** Quanto velocemente i Punti Azione si rigenerano in modalità a turni continui (può avere valori dal 25% al 200%).
- **Limite della durata di turno:** Quanti secondi dura un singolo turno in modalità a turni per singolo player o per squadra. 0 secondi significa che non c'è limite.
- **Limite di durata di una partita:** Quanto tempo può durare una partita, in minuti. 0 significa che la partita non terminerà finchè una squadra non verrà sconfitta.
- **Punti:** Determina il massimo numero di punti che i giocatori possono utilizzare per la propria squadra.

Fatto questo la camera sarà creata e i giocatori potranno entrare, quando tutti saranno pronti potrete quindi cliccare sul pulsante "Launch Game / Inizia la partita" presente in alto nella finestra e così avrà inizio la partita.

Problemi?

Se avete qualsiasi tipo di problema con *Follout Tactics* potete trovare aiuto a questa pagina web: **http://www.gamespyarcade.com/help**

I MOD PER FALLOUT

Avete finito tutti e tre i giochi? Non preoccupatevi, la saga di *Fallout* vive ancora grazie ai Mod sviluppati dagli appassionati che segnaliamo in queste pagine!

Poter modificare il proprio gioco preferito, dopo averlo finito in ogni salsa e livello difficoltà, è certamente una delle possibilità più apprezzate dai videogiocatori più incalliti. Mod (abbreviazione dell'inglese modification) è il nome con cui vengono definite queste modifiche, sia grafiche sia sostanziali, che possono essere applicate ai videogiochi. Quasi tutti i videogiochi per PC ormai permettono l'installazione di Mod che aggiornano le mappe o i livelli di gioco, cambiano i personaggi o modificano le loro caratteristiche, migliorano le regole della fisica, la visuale della telecamera o semplicemente aggiungono nuove armi. La modifica o Mod generalmente si installa come una normale patch, anche se nei casi peggiori può capitare che venga richiesto di "pasticciare" con i file di installazione del gioco. Nel caso in cui una modifica renda molto diverso un gioco dalla sua versione originale, il Mod in questione viene definito "total conversion", se invece le impostazioni del gioco non vengono modificate allora si può parlare di espansione. La serie *Fallout* è stata una delle più amate e diffuse in ambito GdR, e perciò è naturale aspettarsi una folta comunità di modder e programmatori che si sono dedicati alla realizzazione di modifiche o espansioni. In queste pagine ve ne mostriamo alcune, anche se potete trovarne molte altre sul web andando ad attingere, per esempio, dal sito www.nma-fallout.com.

ATTENTI ALLA LINGUA!!

Buona parte dei Mod indicati qui sotto sono stati realizzati per le versioni in inglese dei rispettivi giochi, quindi, nel caso abbiate già tradotto la copia di Fallout installata sul vostro PC, come spiegato nella guida, potreste trovare alcuni testi in inglese ed altri in italiano.

FALLOUT

Fallout Update Mod v1.2.5 english version.
www.nma-fallout.com/forum/dload.php?action=download&file_id=739
Nelle intenzioni dei suoi creatori, questo Mod doveva completare il primo *Fallout* integrandolo con alcune missioni e personaggi che non era stati inseriti dai programmatori del gioco per mancanza di tempo. Le modifiche maggiori che apporta, quindi, sono l'aggiunta di ben 27 nuovi personaggi, la quest "Romeo & Juliette" e quella ottenibile grazie al nuovo personaggio Christopher the Bounty Hunter, la possibilità di diventare membro del gruppo Blades e in ultimo di trovare una spia per i Figli dei Successori.
Per installare questo Mod dovrete semplicemente copiare l'archivio della modifica stessa nella directory di installazione di *Fallout* e sovrascrivere i file presenti all'interno della cartella Data.

Cheat-Boy v1.2a
www.atomicgamer.com/file.php?id=33942
La mod chiamata Cheat-Boy è forse la più utile mai sviluppata per *Fallout* e aggiunge davvero molte funzioni al gioco. Lo script alla base di questa modifica viene assegnato ad un oggetto (pid 243) che viene a sua volta assegnato al proprio personaggio automaticamente all'avvio di una nuova partita. Per far funzionare questo nuovo oggetto, o meglio il Cheat-Boy, bisogna equipaggiarlo e può essere utilizzato su qualsiasi oggetto in un momento di non-combattimento. In questo caso viene attivato un menu su cui effettuare le proprie scelte. Usando il Cheat-Boy in fase di combattimento invece potrete aggiungere automaticamente il personaggio non giocante o il nemico che state affrontando al vostro party. Le funzioni più utili di questo oggetto sono: la modifica del personaggio e delle sue statistiche in qualsiasi momento di gioco; l'aggiunta di un qualsiasi nemico al proprio party; l'abilità di curare un determinato personaggio o al contrario di ferirlo; la capacità di uccidere sul colpo o di resuscitare un avversario come di valutarne subito la resistenza; creare nuovi oggetti e distruggere lo scenario; una sorta di teletrasporto capace di portarvi in qualsiasi punto della mappa.
Per installare questo Mod non dovrete far altro che scompattare il suo archivio nella cartella di installazione di *Fallout* e sovrascrivere i file originali del gioco con quelli estratti.

NPC upgrade mod
www.nma-fallout.com/forum/dload.php?action=file&file_id=696
Questo Mod permette ai Personaggi Non Giocanti reclutabili di avere nuove abilità e opzioni sul modello dei controlli di combattimento di *Fallout 2*. Ian, Katja e Tycho potranno indossare qualsiasi armatura e potranno anche salire di livello. Per installare questo Mod dovrete scompattare e sovrascrivere il contenuto del suo archivio nella cartella principale di installazione di *Fallout*.

FALLOUT 2

Fallout 2 Restoration Project Installer Version
http://www.atomicgamer.com/file.php?id=69952
Questo magnifico Mod ha come

obiettivo quello di aggiungere a *Fallout 2* tutti i contenuti che in origine dovevano far parte del gioco, ma che poi non è stato possibile inserire. Grazie a questa modifica troverete 6 nuove mappe e alcune nuove aggiunte ad aree già presenti. Quasi tutte le città nel gioco saranno aggiornate con nuove quest, personaggi e oggetti. Insomma avrete a che fare con una vera e propria nuova esperienza di gioco. Questo Mod è scaricabile e installabile in maniera molto semplice visto che si tratta di un eseguibile auto-installante. Durante il processo di installazione dovrete soltanto indicare il percorso della directory di *Fallout 2* sul vostro PC e al resto penserà il programma.

MIB88 MegaMod 2.34
www.atomicgamer.com/file.php?id=71014
Questo megapack contiene in realtà moltissimi Mod realizzati per rendere l'esperienza di gioco con *Fallout 2* migliore e molto più vasta. Il Mod contiene diverse nuove mappe di gioco e apporta diverse migliorie sia dal punto di vista grafico che dal punto di vista della giocabilità e della gestione dei personaggi. Ecco una lista delle nuove mappe:

Nuove locations:
- A Letter From The Past
- Abbey Location
- Bunker 21 and Truck Locations
- Carson City
- Cold Hearts
- EPA
- New Vision Final
- Primitive Tribe
- Scrap heap AKA FO1
- Vault 14
- Vault 23

Per installare il mod non dovrete fare altro che scompattare il contenuto del suo archivio nella directory principale del gioco e sovrascrivere così i file originali presenti nella cartella.

Mack_The_Knife's Deep Gameplay Impact Mod
www.atomicgamer.com/file.php?id=28695
Questo Mod permette di rivoluzionare completamente il sistema di combattimento di *Fallout 2*. Le fasi di combattimento diventeranno molto più imprevedibili e anche difficili, mentre sarà più facile finire le scorte di proiettili e anche recuperare le armi nella varie mappe non sarà per niente scontato. Anche il gameplay del gioco verrà modificato per renderlo più esigente e equilibrato. Per installare questo Mod dovrete scompattare il contenuto del suo archivio e copiarlo nella directory di *Fallout 2*.

FALLOUT TACTICS

Awaken Mod
www.atomicgamer.com/file.php?id=60468
Questo Mod aggiorna da cima a fondo *Follout Tactics*, tanto da guadagnarsi l'appellativo di total conversion. In Awaken, tutto comincia il 1 Gennaio del 2191, l'ambientazione è il Vault 32. Tutto sembra scorrere nella solita routine quando l'Overseer del Vault informa alcuni residenti che è arrivato il momento di lasciare il rifugio, i motivi di tutto ciò rimangono oscuri. I "volontari" scelti a caso da un computer dovranno trovare un nuovo rifugio dove ricostruire un insediamento tramite il G.E.C.K. Nessuno però fa ritorno a Vault 32 e voi impersonerete la prossima squadra destinata all'ignoto! La total conversion si installa facilmente poiché viene distribuita attraverso un eseguibile autoinstallante. Originariamente, questo Mod è stato prodotto da un gruppo di programmatori polacchi, ed è perciò in madrelingua polacca. Esiste, però, un'ulteriore patch di traduzione in inglese. Per installarla non dovrete far altro che avviare l'eseguibile autoinstallante di traduzione dopo aver installato il Mod stesso. Per giocare con questo Mod dovrete creare un collegamento al file BOS.EXE presente nella root di installazione del gioco, cliccare su Proprietà e aggiungere al campo Destinazione -path Awaken. Fatto questo basterà giocare a *Follout Tactics* tramite questo collegamento e potrete così apprezzare la bellezza di Awaken.

Darkfall Mod
Darkfall è un'altra total conversion per *Follout Tactics* davvero promettente, ma ancora in fase di testing.
Il giocatore controlla un cittadino di Forsayth, il cui compito è proteggere le carovane che riforniscono la città di acqua. Nessuno lascia la città per compiere lunghi viaggi e nessuno conosce il territorio circostante. Nelle vicine montagne però prospera la città di Brek Zarith, una vera metropoli che vuole imporre al resto del mondo la propria legge, forte della sua tecnologia risalente a prima del disastro nucleare. È solo questione di tempo, ma anche Forsayth cadrà sotto il giogo dei conquistatori, meno che alcuni eroici cittadini non escogitino qualcosa.. Questa total conversion viene distribuita tramite eseguibile autoinstallante e quindi per installarla vi basterà avviare tale eseguibile, mentre per giocarci dovrete creare un collegamento al file BOS.EXE presente nella root di installazione del gioco, cliccare su Proprietà e aggiungere al campo Destinazione -path Darkfall. Fatto questo basterà giocare a FT tramite questo collegamento.

Fallout Tactics: Rules of Engagement
www.atomicgamer.com/file.php?id=33713
Anche con Rules of Engagement abbiamo a che fare con un Mod che può essere considerato quasi un expansion pack, sia per la quantità sia la qualità delle migliorie che apporta al gioco originale. I contenuti principali di questo Mod sono le nuove mappe giocabili e la modifica in senso più tattico del gameplay. Per installare il Mod non dovrete far altro che avviare l'eseguibile autoestraente scaricato e poi avviare il gioco tramite il suo collegamento predefinito. **GMC**

DOVE TROVARLI?

Tutte questi Mod possono essere scaricati principalmente tramite due siti web:

- www.atomicgamer.com

- www.nma-fallout.com/forum

All'interno di essi, ne troverete molti altri da scaricare e provare, oltre a utili tutorial su come creare voi stessi dei Mod.

Le discussioni in merito al terzo capitolo della saga di *Fallout* sono state molto accese.

FALLOUT VS. FALLOUT

Bethesda si è cimentata nella non facile impresa di continuare la famosa serie post-apocalittica a dieci anni dalla pubblicazione del secondo capitolo targato Interplay. Oltre a creare quello che da molti è considerato il GdR dell'anno, sarà riuscita a rispettarne appieno l'ambientazione?

Fallout 3 ha indubbiamente riscosso un grande successo di critica e di pubblico; non tutti, però, si sono mostrati entusiasti nei confronti dell'ultima fatica di Bethesda. I fan dei primi episodi non hanno nascosto la loro diffidenza nei riguardi dei creatori di Oblivion, incapaci, a loro dire, di rispettare il lore originale della serie. Con l'ausilio dell'indispensabile Bibbia di *Fallout*, vi presentiamo un breve raffronto tra l'ambientazione "classica" e quella che troviamo in *Fallout 3*, così da verificare la fondatezza di questi dubbi.

SA DI TAPPO

I tappi di bottiglia usati come monete sono stati al centro di alcune polemiche: presenti in *Fallout*, fuori corso in *Fallout 2*, tornano validi in *Fallout 3*. Com'è possibile? La distanza geografica sembra spiegare tutto: diverse regioni, monete differenti. Tuttavia, in *Fallout* la loro circolazione era sostenuta da un tipo di economia del tutto assente in *Fallout 3*. Lasciamo alla vostra fantasia la spiegazione di questo mistero.

DESOLATI DESERTI

Fallout 3 inizia nel 2277, a 35 anni dagli eventi di *Fallout 2* e due secoli dopo il disastro nucleare. Per quanto concerne il luogo, ci troviamo ancora negli USA post-apocalittici e caratterizzati da uno stile anni '50; l'azione, tuttavia, si sposta dalla costa pacifica a quella atlantica. Nella Bibbia troviamo indicazioni riguardanti soltanto la California e poche altre

regioni. La scelta di Bethesda si dimostra quindi azzeccata: in questo modo il mondo di *Fallout 3* non deve sottostare ad alcune delle rigide imposizioni che una collocazione californiana avrebbe presentato.

Un elemento che Bethesda ha sicuramente mantenuto è l'importanza dei vault: volente o nolente, il giocatore dovrà nuovamente visitare questi bunker per giungere all'agognato finale. La

struttura di base dei rifugi rimane fondamentalmente la stessa, mentre, per quel che riguarda il "contenuto", gli sviluppatori di *Fallout 3* hanno potuto lavorare in libertà, avendo scelto di rappresentare solo uno dei vault già descritti nella Bibbia (il 106) e di creare gli altri secondo le loro esigenze. Per dovere di cronaca riportiamo alcune differenze, che consideriamo semplici scelte stilistiche: ci riferiamo all'abito dei residenti dei vault, più simile ad una tuta da lavoro che al completo aderente visto in *Fallout* e *Fallout 2*, oppure all'enorme porta del vault, dotata di un differente meccanismo d'apertura.
All'esterno, la resa visiva è assai efficace, tanto che la differenza tra la zona desertica di Washington e le lande della California sembra limitata al passaggio dal 2D isometrico al 3D in prima persona. Per cercare possibili discordanze dobbiamo osservare il modo in cui si sono organizzati i sopravvissuti. Il primo *Fallout* presenta diversi insediamenti con un buon numero di abitanti, nonostante le bombe siano cadute "solo" da ottant'anni; anche il commercio sta rinascendo, grazie a importanti compagnie carovaniere e alla presenza di villaggi dediti all'agricoltura e alla cura del bestiame. In *Fallout 2* troviamo popolose città e un'economia sviluppata. Non mancano attività "parallele", quali la produzione e lo spaccio di droga o la compravendita di schiavi. In *Fallout 3* la situazione è meno rosea: i pochi sopravvissuti sono organizzati in diverse comunità, ma tutte di piccole dimensioni e con scarsi contatti tra loro. L'economia stenta a riprendersi, tanto che i pochi mercanti girano con un solo brahmin al seguito; ben altra situazione rispetto ai grandi convogli visti sulla costa ovest. L'agricoltura è poco praticata e le mandrie sono cosa rara. Solo gli schiavisti e i mercenari pare che se la passino bene. L'arretratezza della costa est rispetto a quella ovest è tale che, nel terzo capitolo, si ha la sensazione di giocare ad un *Fallout* ambientato prima di *Fallout* e non 110 anni dopo. Può darsi che lo sviluppo sia stato ostacolato da predoni e super mutanti particolarmente aggressivi, oppure che il suolo non sia molto fertile, o altro ancora. Certo, vedere villaggi di quattro o cinque abitanti resistere stoicamente in un contesto simile sembra un po' forzato. Sebbene non sia possibile confermare del tutto le ipotesi che spiegherebbero la situazione di Washington DC, dall'altro non si può nemmeno confutarle con certezza, poiché nei capitoli precedenti o nella Bibbia di *Fallout* non si fa menzione di questa zona.

MUTANTI MUTATI
Esaminati i luoghi, non possiamo esimerci dal parlare delle creature che li abitano. La fauna di Washington è simile a quella californiana: formiche e scorpioni giganti, deathclaw e cani randagi sembrano comuni in tutto il territorio degli USA. Le differenze sono di scarsa entità: ad est non ci sono gechi? Gli Yao Guai sono degni sostituti. I robot sono un po' troppo numerosi, in *Fallout 3*, ma la fabbrica della RobCo sembra messa apposta per spiegare quest'insolita abbondanza. Qualche perplessità sorge analizzando alcuni gruppi di umanoidi (normali o mutanti) che si sono stabiliti nel District of Columbia. La Confraternita d'Acciaio, ad esempio: in *Fallout 2* le sue attività apparivano limitate ad alcune zone della California (come confermato dalla Bibbia), eppure in *Fallout 3* la ritroviamo a miglia di distanza. In 30 anni i leader e le filosofie possono cambiare, è vero, ma non è proprio la Confraternita che ricordavamo. Ed è con stupore che incontriamo a Washington il vecchio Harold: non lo pensavamo capace di percorrere così tanta strada in così breve tempo, con il suo passo lento e quell'albero in piena crescita! In questo caso Bethesda ha voluto render omaggio ad una figura ricorrente della serie, per cui evitiamo di porci troppe domande. I super mutanti, invece, meriterebbero un capitolo a parte: quelli di *Fallout 3* non sono gli stessi che tormentavano i nostri viaggi in *Fallout*, ma sono nati addirittura prima (nel 2078, secondo la guida ufficiale di *Fallout 3*) come risultato dell'esposizione ad un virus di cui, però, non si fa menzione nella Bibbia; pare, anzi, che tali esperimenti fossero effettuati esclusivamente in un laboratorio situato sulla costa ovest. Anche l'Enclave, che credevamo distrutta al termine del capitolo precedente, torna a sorpresa in *Fallout 3*. Ma, si sa: certi politici hanno sempre un piano di riserva.

AND THE WINNER IS...
Se da un lato non possiamo negare la presenza di alcune incongruenze, ammettiamo che non è facile prendere in mano un'opera iniziata da altri. Per assurdo, alcune delle differenze più evidenti sembrano derivare dal tentativo di Bethesda di discostarsi il meno possibile dall'ambientazione originale, come evidenziato dalla scelta di riproporre in un contesto diverso la Confraternita d'Acciaio e i super mutanti. In quest'ottica si può dire che il lavoro fatto sia più che discreto, ma pensiamo di comprendere lo stato d'animo di alcuni fan dei primi capitoli. Non ci resta che aspettare *Fallout 4*: genererà lo stesso tipo di confronti? Comunque vada, noi saremo qui a rendervene conto. **GMC**

JET LAG

La potente droga che circolava ai tempi di *Fallout 2* torna anche nel terzo episodio. Tuttavia, in *Fallout 2* la produzione è piuttosto limitata e il suo inventore, Myron, muore poco tempo dopo gli eventi descritti nel secondo episodio, così come affermato dalla *Bibbia*. La sua morte, insieme alla scoperta di un antidoto, sembrava aver posto la parola fine alla breve storia del Jet. Eppure troviamo fialette di tale droga anche a Washington. Possibile che il Jet sia sopravvissuto al suo creatore e abbia attraversato centinaia di miglia in così pochi anni? Una risposta certa non l'abbiamo ancora trovata.

LA BIBBIA DI FALLOUT

Pubblicata in nove capitoli nel 2002, la Bibbia di *Fallout* è il testo di riferimento per gli appassionati dei primi due capitoli della serie. L'autore è Chris Avellone, uno dei creatori di *Fallout 2*, Planescape: Torment e Icewind Dale, attualmente in forza alla Obsidian (*KOTOR 2*, *NWN 2*). Il buon Chris ha raccolto e organizzato domande, risposte e documenti inediti riguardanti la saga post-apocalittica creata da Interplay. Invitiamo tutti i fan a consultare la Bibbia per scoprire gustosi retroscena sullo sviluppo di *Fallout* e *Fallout 2*, nonché informazioni più approfondite sull'ambientazione di gioco. E se l'inglese vi spaventa, non temete: Ragfox, insieme a Tifereth e Daeron, l'ha tradotta per voi in italiano. la trovate all'indirizzo: http://www.tifone.110mb.com/bible.html

Una volta installata la traduzione, nella schermata introduttiva di *Fallout 2* appare una bella bandierina italiana.

POST-APOCALISSE IN ITALIANO

In questo speciale di GMC troverete in allegato, per la prima volta in italiano, la trilogia di *Fallout*. Questo è stato possibile grazie al lavoro di Ragfox, un appassionato che ha tradotto autonomamente i tre giochi nella nostra lingua e che ci ha gentilmente concesso di inserire la sua fatica nel nostro DVD. Ma come si fa a tradurre un gioco in italiano? Quali problematiche s'incontrano? E cosa ne pensa Ragfox di *Fallout 3*. Glielo abbiamo chiesto nell'intervista che segue.

GMC: Com'è nato il progetto di traduzione della serie *Fallout*? Ci racconti le caratteristiche essenziali di questa impresa, come la durata o le motivazioni che ti hanno spinto verso di essa?

Ragfox: L'ITP (l'Italian Traslation Project, un gruppo di cui parliamo a pag. 26 nella colonnina "In italiano?) aveva da poco terminato la traduzione di Torment e fu allora che mi resi conto di quanti giocatori avessero rinunciato ad affrontare un simile capolavoro esclusivamente a causa della mancata edizione italiana. La serie di *Fallout*, probabilmente, aveva subito un destino simile, per cui decisi di imbarcarmi nell'impresa di tradurre almeno un capitolo, e la scelta cadde sul secondo. In seguito, qualcuno mi fece notare che l'opera, per dirsi completa, avrebbe dovuto comprendere anche gli altri episodi. Fu per questo che mi dedicai anche al primo *Fallout* e a *Fallout Tactics*, sebbene inizialmente non rientrassero nei miei piani. Per quel che riguarda il lavoro vero e proprio, devo dire che non mi aspettavo presentasse tante sfaccettature. Come sanno bene i miei "colleghi", al di là della mera traduzione dei testi ci sono diverse attività parallele senza le quali non è possibile procedere. Per dar vita al Progetto TIFONE, questo il nome in codice dell'intera operazione, mi sono dovuto inventare programmatore, mi sono cimentato nel web design, ho "scarabocchiato" con programmi di fotoritocco e ho spulciato siti dai nomi impronunciabili in cerca di improbabili citazioni. Se ripenso a quel periodo, mi stupisco di aver impiegato "solo" quattro anni, dal 2002 al 2006, per portare a termine tutto quel lavoro. Per riportare qualche fredda cifra, il testo di *Fallout 2* è diviso in circa mille file di dialogo, per un totale di 4,5 MB. Se iniziassi adesso a ritradurre tutta la serie, dubito che riuscirei a ripetermi.

GMC: Perché hai scelto di lavorare da solo anziché creare una "squadra", come succede quasi sempre con le traduzioni amatoriali?

Ragfox: Anche in questo caso l'esperienza dell'ITP ha influito sulle mie decisioni. Ripercorrendo la storia della traduzione di Torment, infatti, si nota come molti dei ritardi siano da attribuirsi all'abbandono di alcuni membri della squadra o al loro scomparire nel nulla. Per evitare simili inconvenienti, ho preso la decisione di affrontare questo tipo lavoro da solo. Un altro elemento che mi ha portato a procedere senza una squadra è l'importanza che attribuisco allo stile con cui si deve realizzare una traduzione. Nei gruppi amatoriali può capitare che il modo di scrivere cambi enormemente da persona a persona, il che tende ad emergere fastidiosamente quando le varie parti tradotte separatamente vanno a formare la traduzione completa. Per scongiurare un simile rischio, ci sarebbe bisogno di una revisione completa che andasse ad uniformare lo stile. Dato che spesso ci si ritrova a riscrivere intere frasi altrui, personalmente trovo meno faticoso tradurre tutto da solo e poi limare il testo. In tal modo posso limitare i miei interventi ad un affinamento di uno stile preesistente, piuttosto che affannarmi nella creazione ex-novo di uno stile comune. Questo mio atteggiamento non mi ha comunque impedito di realizzare la traduzione di *Fallout Tactics* con Eugenio "ThingFish" Mimosi, l'unico che mi abbia affiancato in una fase del progetto TIFONE, seppure per un periodo limitato di tempo.

I menu del primo *Fallout* sono molto più fruibili completamente in italiano.

GMC: Nella serie *Fallout* viene adoperato molto "slang": con quale criterio hai tradotto queste parti?
Ragfox: Lo slang, per quanto diffuso, è limitato ad espressioni particolari che raramente alterano il tono di una serie di frasi. Trasmettere simili sfumature con la traduzione non è semplice, in quanto ritengo che nella nostra lingua l'uso di espressioni gergali abbia un peso diverso da quello che percepiamo leggendo o ascoltando un dialogo simile in inglese. In generale ho scelto un approccio cauto e ho usato un italiano comune, punteggiato qua e là da frasi sgrammaticate o con una leggera inflessione dialettale. Ci sono anche casi in cui i personaggi ostentano un modo di parlare volutamente "strano": di volta in volta ho dovuto analizzare le caratteristiche del dialogo e trovare il modo giusto per renderlo in italiano, magari cambiando il senso di alcune frasi, ma senza rovinare l'effetto. Tutto sommato è stato divertente "ricreare" alcuni PNG (il ladro Loxley di *Fallout*, per esempio), anche se talvolta il risultato appare un po' troppo forzato (come il dialetto veneto di Flick, in *Fallout 2*).

CURIOSITÀ SU RAGFOX

La vera identità di Ragfox, la mente e la penna dietro al "Progetto TIFONE", è un piccolo segreto. Nessuno, infatti, sa chi sia in realtà. Gli abbiamo chiesto come mai abbia decisi di rinunciare a questo spicchio di popolarità, e la sua risposta è stata questa:
"Potrei mentire e dire che dietro al mio nick si nasconde un oscuro segreto, oppure che non esiste un solo Ragfox, ma un collettivo che si firma così. La realtà è molto meno affascinante: mi piace l'anonimato (relativo) che Internet permette di tenere e non vedo a chi potrebbe interessare conoscere il mio vero nome. Ammetto che potrei tranquillamente "rivelare" la mia identità, ma ormai è diventata una piccola, grande mania e temo che difficilmente me ne libererò".

GMC: Come giudichi, mediamente, la qualità delle traduzioni ufficiali dei videogiochi (e in particolare del GdR) in Italia?
Ragfox: Non sono solito giocare in italiano, per cui non mi sento nella posizione di giudicare. So che molto spesso i traduttori non hanno accesso al gioco vero e proprio, bensì ai soli testi (i quali raramente sono nell'ordine corretto). Con questo non voglio giustificare le traduzioni scadenti, soprattutto se contengono errori di ortografia e grammatica, ma comprendo come certe condizioni di lavoro non sempre permettano di realizzare un prodotto soddisfacente per chi poi compra il gioco tradotto. È fondamentale che i publisher, soprattutto quelli più importanti, prestino cura anche a questa fase della creazione di un titolo. Fortunatamente, da quel che leggo in giro, gli esempi virtuosi non mancano.

GMC: Per un videogioco quanto peso può avere, secondo te, la presenza o meno di una traduzione ufficiale in termini di vendite?
Ragfox: Credo sia evidente che l'assenza di una traduzione allontani diversi giocatori. È interessante notare come questo riguardi sia chi l'inglese non lo conosce, sia le persone che pur conoscendo bene la lingua d'origine del gioco preferiscono leggere i testi o seguire il doppiaggio in italiano. Molto dipende dal genere cui appartiene il prodotto, così come dalla qualità del gioco stesso.

GMC: Hai una vaga idea riguardo al numero di persone che hanno giocato ai primi due *Fallout* solo in seguito alla distribuzione della tua traduzione?
Ragfox: Sinceramente non saprei: è molto difficile quantificare la distribuzione delle mie traduzioni e quindi non ho dati precisi, né provo ad azzardare una stima.

GMC: Nella vita ti occupi di settori che hanno in qualche modo a che fare con la traduzione? Se no, trasformeresti questo tuo exploit da appassionato in un lavoro stabile?
Ragfox: La traduzione per me è soltanto un hobby. Ogni tanto ho pensato di inviare il mio "curriculum" presso qualche società di traduzione, ma finora mi sono trattenuto.

GMC: Non credi che con la formazione di vari gruppi di appassionati che traducono in italiano i videogiochi ci sia il rischio paradossale di far diminuire le traduzioni ufficiali?
Ragfox: La risposta è meno scontata di quel che potrebbe sembrare. Se da un lato gli editori hanno il vantaggio di poter sfruttare un lavoro effettuato gratuitamente, dall'altro c'è da considerare la tempistica: se la traduzione amatoriale esce mesi dopo l'uscita del gioco, si rischia di perdere gran parte dell'utenza prevista, magari attratta da titoli più recenti. C'è poi da aggiungere che diversi publisher sono restii ad autorizzare interventi su cui hanno poco o nessun controllo. Una nota curiosa: la stagione d'oro dei gruppi di traduzione amatoriale è coincisa con l'aumento della diffusione di giochi tradotti ufficialmente, al quale è seguito un lento ma costante calo d'interesse verso i gruppi come iTP e simili. Si può dire che le traduzioni ufficiali abbiano fatto diminuire quelle amatoriali e non viceversa.

GMC: Credi che per affrontare la traduzione di un videogioco siano sufficienti tanta passione e una conoscenza scolastica della lingua oppure che sia necessario aver compiuto un percorso di studi specialistici?
Ragfox: Sicuramente la passione è fondamentale, ma non basta. Gli studi specialistici aiutano, ma non sono strettamente necessari. Ciò che spesso si trascura, sbagliando, è l'importanza della conoscenza dell'italiano. Se non si riesce a rendere con efficacia nella propria lingua i concetti espressi dal testo originale, la traduzione rischia di essere di scarsa qualità.

In un gioco ricco di schermate testuali come *Fallout 2*, la traduzione è utilissima.

GMC: Parliamo della serie *Fallout*. Quali sono secondo te i suoi punti di forza maggiori?

Ragfox: Lo SPECIAL, inteso come sistema di regole per la gestione del protagonista, è forse la "chiave di volta" della serie. È proprio grazie alla sua versatilità se il gioco può presentare una gran varietà di situazioni e di soluzioni alternative, che sono tra le caratteristiche più amate dai fan. L'ambientazione, così distante dal fantasy classico, è sicuramente un elemento che suscita curiosità, anche se non tutti i giocatori l'apprezzano. Anche l'ironia che trasuda dai dialoghi è una piacevole "boccata d'aria fresca" che caratterizza fortemente la serie, dotandola di una personalità molto particolare.

GMC: Visto lo sforzo che hai messo in campo per tradurli, immaginiamo che dal tuo punto di vista i primi due *Fallout* rappresentino grandi capolavori nel campo del GdR (così del resto la pensano tutti, dalla critica agli appassionati). Per te questi giochi sono il massimo o c'è qualcosa che li supera?

Ragfox: Non è facile rispondere a questa domanda. Per quanto io sia un estimatore dei primi due episodi, non li considero i giochi perfetti e neppure i GdR perfetti. Apprezzo molto come i vari elementi di forza si combinano tra loro oscurando le poche debolezze, ma mentirei se dicessi che *Fallout* non ha nulla da imparare da altri esponenti del genere. Insomma, non posso che sognare un *Fallout* con lo sviluppo dei personaggi visto in Darklands, il mondo interattivo di Ultima o un sistema di fazioni sulla falsariga di *Morrowind*.

GMC: Quali sono secondo te i difetti maggiori dei primi due capitoli di *Fallout*, al di là ovviamente della grafica ormai preistorica?

Ragfox: L'interfaccia era piuttosto scomoda, soprattutto per quel che riguarda l'inventario. Anche la gestione del party era "primitiva", sebbene io abbia apprezzato che il protagonista fosse l'unico personaggio controllabile dal giocatore. A voler cercare il pelo nell'uovo, potrei dire che lo SPECIAL aveva qualche piccolo problema di bilanciamento, ma si tratta di un elemento che si palesa affrontando il gioco più volte. Cito anche qualche scelta infelice di game design, come il Tempio all'inizio di *Fallout 2*.

GMC: A suo tempo, qualcuno criticò *Fallout 2* per alcune inconsistenze col primo capitolo riguardo all'ambientazione. Cosa ne pensi?

Ragfox: Il cambio di mood tra il primo e il secondo episodio è piuttosto evidente. A mio avviso, Feargus Urquhart e soci (che in Black Isle hanno preso il posto del team di Tim Cain) fecero bene a sviluppare in modo diverso *Fallout 2*, lasciando in secondo piano i punti chiave del primo capitolo. In questo modo sono stati in grado di sviluppare nuove idee in un'ambientazione conosciuta, senza appesantirle con eccessivi richiami al passato. Qualche incongruenza c'è, ma mi sembra limitata a elementi di contorno. Molti fan si sono lamentati del cambio di registro per quel che riguarda il tono generale, trovando eccessivi i richiami alla cultura pop e svilenti certe citazioni fuori contesto. Sicuramente l'ironia amara del primo episodio ha lasciato il posto ad un'atmosfera più "spensierata"... sempre che di spensieratezza si possa parlare in un mondo post-apocalittico. Preferire un approccio piuttosto che l'altro credo rientri nel campo dei gusti personali.

GMC: *Fallout 3* è stato accolto da molto entusiasmo ma anche da tante polemiche. Tu come ti poni nei confronti del lavoro di Bethesda? Credi che il background e le atmosfere della serie siano stati adeguatamente rispettate?

Ragfox: Confesso di essermi dichiarato scettico sin dall'inizio sull'opportunità che Bethesda riprendesse la serie di *Fallout*. Purtroppo il risultato finale ha confermato i miei timori e *Fallout 3* non solo non mi è sembrato all'altezza dei predecessori, ma nemmeno mi ha divertito come gioco. Ora non vorrei scatenare interminabili polemiche o diventare il "paladino" di chi non ha apprezzato il lavoro di Bethesda: si tratta dell'opinione di un semplice giocatore che non apprezza molto i titoli impostati sul free roaming e *Fallout 3* non fa eccezione. Il nome che porta è solo un elemento aggiuntivo che mi rende particolarmente critico nei confronti del gioco, più che la causa scatenante del mio mancato apprezzamento. Sull'ambientazione se ne sono dette di tutti i colori. Lasciando stare osservazioni legate alla verosimiglianza del mondo di gioco in rapporto con quanto visto negli episodi precedenti (alcune delle quali mi trovano d'accordo), mi ha stupito vedere quanto Bethesda abbia cercato di riproporre molti degli elementi che caratterizzavano il setting dei primi due capitoli. Al di là della doverosa presenza dei Vault, trovare così tante "facce conosciute" sulla costa est non può che far alzare un sopracciglio ai fan della serie. Non è una cosa negativa di per sé, ma ho trovato molte scelte assai forzate, come se gli sviluppatori avessero avuto bisogno di affermare ad ogni piè sospinto il legame tra *Fallout 3* e gli episodi precedenti. Avrei di gran lunga preferito che Bethesda sviluppasse maggiormente le buone idee che ha dimostrato di avere anche in questo gioco, evitando la stucchevole reiterazione di temi quali la ricerca del GECK (KREG in italiano, NdR) e la

purificazione dell'acqua o la riproposizione di fazioni appartenenti al passato della serie, come i super mutanti, la Confraternita d'Acciaio o l'Enclave. La mia speranza è che *Fallout 4* si stacchi in maniera più netta e decisa dall'ambientazione originale, per evitare spiacevoli confronti con i giochi passati.

GMC: Bethesda viene talvolta criticata anche pesantemente dagli appassionati per la sua idea "eretica" di GDR, basata sul mondo anziché sulla storia. Come ti poni all'interno di questa diatriba? Trovi che *Fallout 3* sia stato da questo punto di vista una virata o una conferma?
Ragfox: Come risulta chiaro dalla mia risposta precedente, non sono un gran sostenitore dell'approccio di Bethesda al GdR. Ho apprezzato molto *Doggerfall*, ma per qualche ragione i capitoli seguenti degli *Elder Scrolls* (in particolare *Oblivion*) non mi hanno trasmesso le stesse sensazioni positive. Succede. Non è mia intenzione lanciarmi in crociate "contro" *Fallout 3*, sebbene mi consideri in pieno diritto di discutere sull'argomento, per il puro gusto di farlo. Per quel che riguarda il presunto cambio di rotta effettuato da Bethesda con *Fallout 3*, è indubbio che alcune modifiche ci siano state, soprattutto dal punto di vista dell'interazione con i personaggi non giocanti. È sicuramente un passo avanti, purtroppo accompagnato dalla perdita di alcune cose interessanti viste in *Morrowind* e, in parte, *Oblivion*. Il sistema basato sul karma di *Fallout 3*, per esempio, non credo sia un buon sostituto alle gilde, poiché non pare in grado di sostenere eventuali interazioni tra fazioni alleate e rivali (un tipo di intreccio che, a onor del vero, non si è visto nemmeno in *Oblivion*).

GMC: Tenendo conto che è praticamente impossibile riproporre oggi lo schema di gioco alla base dei primi due capitoli (visuale isometrica, combattimento a turni...), tu come avresti agito al posto di Bethesda?
Ragfox: Date le premesse, trovo che Bethesda non potesse impostare *Fallout 3* diversamente da quanto ha fatto. La storia di questo sviluppatore indica chiaramente come isometria e turni non siano mai stati nelle sue corde e sarebbe stato assurdo aspettarsi che procedesse diversamente. Che poi io non ami particolarmente la visuale in prima persona e non ritenga improponibile l'uso di una visuale dall'alto nei giochi moderni è un altro discorso. Per quel che riguarda l'ambientazione, concludo il discorso che avevo iniziato prima; fossi stato nei panni di Bethesda, avrei percorso una di queste due strade: quella della netta separazione rispetto ai precedenti capitoli, oppure quella più coraggiosa e affascinante della creazione di un remake/prequel del primo episodio sulla falsariga di "Batman Begins", per citare un recente film di successo. Sarebbe stato divertente vedere le reazioni dei fan nel secondo caso.

GMC: Secondo te è una buona idea proseguire indefinitamente una serie di GDR, finché questa riscuote un certo successo? Quando è stato annunciato *Fallout 3* eri soddisfatto o avresti preferito lasciare la serie al fasto dei tempi passati?
Ragfox: Non sono un sostenitore del seguito a tutti i costi; certo, è piacevole ritrovare situazioni e personaggi conosciuti, ma solo se ciò non chiude la porta a idee nuove. Da questo punto di vista, un sequel rischia di soffocare gli elementi di novità sotto un faticoso gioco di rimandi che spesso non è altro che un'enorme "strizzata d'occhio" verso i fan. Se poi cambia anche lo sviluppatore, ritengo che un sequel abbia ancora meno senso. Ciò non esclude che il risultato possa essere ottimo o superiore all'originale, ma, nella mia esperienza, spesso è vero il contrario. Nel caso specifico di *Fallout 3*, non mi ha convinto nemmeno quel poco che si è visto del defunto progetto *Von Buren* (il *Fallout 3* in lavorazione presso Black Isle Studios). Insomma, Bethesda o non Bethesda, io avrei lasciato che la serie si fermasse al secondo episodio. **GMC**

I dialoghi di *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel* sono completamente tradotti.

Baldur's Gate è considerato il capostipite dei GdR moderni.

L'INTERPRETAZIONE DIGITALE IERI, OGGI E DOMANI

Ragioni e struttura del nuovo speciale di GMC dedicato ai Giochi di Ruolo per PC

Il gioco di ruolo nasce per essere messo in pratica "dal vivo", tra giocatori in carne e ossa. Esistono molti sistemi di regolamento che spiegano come si debba svolgere un GdR, ma tutti hanno dei punti più o meno in comune. In un GdR, ciascun giocatore impersona un personaggio immaginario. Questo personaggio può essere di una particolare razza, reale o fantastica, e può essere caratterizzato da determinati tratti quali le caratteristiche fisiche e mentali, la professione e l'addestramento ricevuto (la cosiddetta "classe"), l'equipaggiamento e così via. Compito del giocatore che interpreta il personaggio è farlo "vivere" e agire all'interno di un contesto dato: in un gioco di ruolo il giocatore assume, appunto, un "ruolo", e si comporta (o meglio fa comportare il suo personaggio) di conseguenza.

Alcuni in passato hanno paragonato il gioco di ruolo al teatro, ed effettivamente ci sono molte vicinanze; c'è anche però l'importante differenza che il teatro prevede un copione di solito preciso fin nei dettagli, mentre in un GdR si parte da un generico canovaccio ed è assolutamente imprevedibile la direzione che prenderanno gli eventi una volta iniziata la storia (almeno in teoria); inoltre, in un GdR la componente intellettiva ha la meglio su quella realistico/fisica, al punto che non è necessario rappresentare visivamente o sonoramente gli eventi, è sufficiente "raccontarli" ai presenti. Molti GdR prevedono che uno dei giocatori coinvolti abbia un compito speciale rispetto agli altri: egli deve ricoprire i panni del "master", cioè di colui che tira le fila della partita decidendo gli esiti delle azioni, descrivendo i luoghi che i personaggi si trovano davanti e interpretando tutti i "personaggi non giocanti" (PNG) cioè tutti quei personaggi che agiscono attorno ai protagonisti. Il master, le cui funzioni, nei GdR digitali, sono normalmente svolte dal computer, può essere anche l'autore

LA GRANDE ASSENTE

In questo speciale ci concentreremo sull'epoca più recente, dal 1998 in poi. Questo significa che non tratteremo quella che è da molti considerata la miglior serie di GdR per computer mai pubblicata, ossia *Ultima* di Lord British, alias Richard Garriott. Ne abbiamo parlato diffusamente nel precedente speciale, pubblicato nel marzo 2007.

Diablo ha inventato il genere del GdR d'azione.

dell'ambientazione e/o della storia proposta agli altri giocatori, e in ogni caso è l'unico che deve conoscere nei dettagli il sistema di regole. In realtà queste ultime servono, di solito, solamente per valutare l'esito dei combattimenti nonché di tutte quelle azioni dai risultati incerti (come tentare di saltare un fossato o di persuadere un personaggio non giocante); resta comunque inteso che il master può riservarsi la possibilità di bypassare le regole se ne vede l'opportunità; in questo senso, il gioco di ruolo è l'unico gioco di società in cui le regole possono essere stravolte o ignorate tranquillamente senza scatenare proteste da parte di qualcuna delle persone coinvolte. Lo scopo di un giocatore nell'affrontare una sessione di GdR, infatti, non è quello di "vincere", ma quello di contribuire a costruire una bella storia, facendo nel frattempo "crescere" il suo personaggio. Caratteristica fondamentale di un personaggio giocante di un GdR, infatti, è quella di migliorare progressivamente le sue abilità col prosieguo delle sue avventure; alcuni set di regolamento prevedono l'assegnazione a ciascun personaggio di "punti esperienza" dopo il completamento di qualche azione, e il "passaggio di livello" del personaggio dopo il raggiungimento di un certo quantitativo di punti esperienza; altri invece prevedono sistemi di avanzamento delle abilità basati sul loro utilizzo. In ogni caso, punto focale di ogni esperienza di GdR è la costruzione del proprio personaggio, che non avviene solamente all'inizio del gioco ma durante tutta la sua durata, creando così creature immaginarie che sono in qualche modo segnate dalle esperienze vissute nella fantasia dei giocatori.

> "Nei GdR si vivono incredibili avventure nei panni di personaggi immaginari"

IL PUNTO DELLA SITUAZIONE

Due anni fa, nel marzo del 2007, GMC pubblicava il suo primo speciale dedicato ai giochi di ruolo per PC. In ottanta pagine e svariati capitoli, dedicati alle serie e alle ambientazioni più celebri ma anche agli aspetti meno conosciuti di questo multiforme genere di intrattenimento elettronico, si tentava di costruire una sorta di "storia" del GdR, spaziando dagli episodi cronologicamente più remoti alla stretta attualità. I motivi che spingono verso una nuova analisi critica della situazione sono, tuttavia, molteplici. In questo speciale, abbiamo deciso di virare il punto di vista maggiormente verso l'attualità, alla ricerca di indizi sullo stato dell'arte, ma anche su quelle che saranno le evoluzioni future del gioco di ruolo per computer, naturalmente in parallelo con le evoluzioni dei regolamenti cartacei su cui spesso la controparte elettronica si basa, nonché delle ambientazioni su cui essa si appoggia. Inoltre, abbiamo deciso di introdurre un criterio di classificazione che tenti di andare un po' al di là di quello basato sulla semplice ambientazione o sulle "serie": i GdR per PC si possono anche dividere, con un approccio più disposto a guardare oltre la superficie, a seconda della filosofia che sta alla base o dei meccanismi di gioco oppure della trama e delle fonti letterarie che ne sono alla base.

Rinascimento e oltre

Come punto di partenza si è scelto quello che abbiamo battezzato

IL COMBATTIMENTO

Spesso, i manuali che contengono i regolamenti dei GdR cartacei sono occupati per lo più da complesse regole destinate a determinare l'esito dei combattimenti. A uno sguardo superficiale, quindi, sembra che il combattimento sia in qualche modo il fulcro del GdR; in realtà tutto dipende dalle decisioni del "master" e dal tipo di storia che si vuole raccontare. Le caratteristiche e le abilità del personaggio giocante sono solitamente incentrate per la maggior parte sugli scontri col nemico, e la trasposizione videoludica dei regolamenti di maggior successo non fa che aumentare questa tendenza, dato che mentre è molto facile programmare l'intelligenza artificiale di un nemico che carica a testa bassa, lo è molto meno programmare quella di un PNG pacifico che vive la sua vita e che magari ci parla attraverso decine di righe di dialogo. In ogni caso, è sbagliato dividere i GdR tra "puri" e "action" sulla base della mera quantità di combattimenti: ciò che conta, piuttosto, è il loro ruolo nel prodotto preso nel suo insieme, nonché le modalità attraverso cui vengono concretizzati. Per esempio: si può chiamare "action" un GdR pieno di combattimenti a turni?

GIOCHI IBRIDI

Da qualche tempo, l'etichetta "gioco di ruolo" pare qualcosa di prestigioso e quindi viene applicata spesso a prodotti che in realtà hanno solo qualche timida caratteristica che si riferisce a questo genere. Nello speciale, abbiamo deciso di trattare solamente i GdR puri e i GdR action, escludendo quindi dalla discussione, per esempio, gli strategici/GdR come *SpellForce*, *Warcraft III* o il recente *King's Bounty: The Legend*.

■ I due episodi di *Neverwinter Nights* sono stati molto importanti anche per la presenza di un editor di ottima fattura.

come il "Rinascimento" dei GdR, collocato convenzionalmente nel 1998 e corrispondente con la pubblicazione di *Baldur's Gate* da parte di Bioware. Si tratta quindi di poco più di un decennio, un periodo di tempo che, se volessimo astrarci dal presente e tentare una categorizzazione "storica", potremmo considerare come la massima parentesi cronologica entro cui collocare il gioco di ruolo per computer "contemporaneo". Nel campo informatico dieci anni sono un'eternità, e comunque sicuramente un lasso sufficiente per consentire una sorta di sedimentazione delle caratteristiche, prologo alla creazione di sotto-generi, spesso singolarmente coincidenti con qualche gruppo di programmatori. È consuetudine diffusa scegliere, come elemento discriminante fondamentale all'interno del grande insieme dei GdR per computer, il ruolo dell'azione e del combattimento all'interno di ciascun prodotto: su questa base nasce la divisione tra gioco di ruolo "puro" e gioco di ruolo "d'azione", divisione nata in seguito alla pubblicazione del controverso *Diablo*, nel lontano 1996 (quindi prima del "Rinascimento": il capolavoro di Blizzard può essere visto, in quest'ottica, come un sia pur parziale prologo della curva di sviluppo successiva). In questo speciale abbiamo deciso di andare oltre questa divisione basilare, cercando criteri di classificazione che suggeriscano riflessioni meno estemporanee. Per esempio, è possibile classificare i videogiochi di ruolo da un punto di vista quasi etnografico: i prodotti statunitensi sono tendenzialmente più solari e ottimistici di quelli europei e dei "mondi cupi" da questi ultimi veicolati (i GdR giapponesi fanno genere a sé, e non saranno oggetto di analisi in questo speciale). Oppure, e questa è la contrapposizione a cui dedicheremo più spazio, è possibile concepire il GdR essenzialmente come ruotante attorno a una trama o attorno alla libera esplorazione di un mondo.

IL NEMICO È IN CASA NOSTRA

Essere uniti da una passione è bello, ma i giochi di ruolo per computer sono un hobby tutto particolare, che spesso causa più guerre che non unioni solidali tra i suoi adepti. Il busillis è che non esiste una definizione "scientifica" di gioco di ruolo, quindi sia gli utenti sia i programmatori (che spesso peraltro agiscono anche per mere motivazioni commerciali) hanno ciascuno un'idea diversa, unita solo da alcuni elementi essenziali. Mentre tutti possono essere d'accordo nel definire il gioco di ruolo per PC un gioco che preveda l'interpretazione di uno o più alter ego liberamente personalizzabili, quando si entra nel merito di cosa si deve intendere per "interpretazione" scoppia il putiferio. Se è indubbiamente riduttivo pensare

IN ITALIANO?

Quasi tutti i giochi di cui parliamo in questo speciale hanno avuto una traduzione ufficiale in italiano, talvolta completa, talvolta limitata al solo testo scritto. Importanti eccezioni sono *Planescape: Torment*, *Arcanum*, *Morrowind* e *Divine Divinity*: tutti e quattro, però, sono stati tradotti da un gruppo di appassionati riunito sotto il nome ITP (Italian Translation Project). Potete trovare le traduzioni nel loro sito: www.itpteam.org.

LA QUESTIONE DELLA "SCISSIONE" E DELL'ENIGMA

Si dice spesso che il videogioco dovrebbe portare all'immedesimazione. Il GdR, però, ha [illegible] l'interpretazione, e affinché vi sia interpretazione dovrebbe sempre essere molto chiara la distinzione tra giocatore e personaggio. È chiaro infatti che, se il gioco dipende in maniera troppo forte dalle abilità del giocatore, sarà impossibile per quest'ultimo interpretare personaggi lontani dal suo modo di essere. D'altro canto, però, non si può neanche pensare di escludere del tutto l'utente dalla soluzione degli enigmi e dei problemi proposti dal gioco. Come uscirne? Come vedremo, gli sviluppatori hanno tentato strade diverse. In qualche gioco, le statistiche del personaggio determinano la sua capacità di dare o meno la risposta a una domanda, indipendentemente dalla sua comprensione da parte del giocatore. Altri giochi lasciano maggior libertà e fanno sì che sia il giocatore a dover di volta in volta decidere che sfumatura dare a un certo comportamento del proprio personaggio. il problema maggiore è rappresentato indubbiamente dagli enigmi e dai famigerati "mini-giochi": essendo del tutto sulle spalle del giocatore, questi intermezzi rompono invariabilmente l illusione dell'interpretazione, anche se spesso contribuiscono a spezzare la monotonia degli schemi di gioco.

Oblivion, seguito di *Morrowind*, è uno dei GdR più interessanti degli ultimi anni.

Nessun vero appassionato di GdR può non aver giocato *Planescape: Torment*.

che "interpretare un personaggio" significhi semplicemente modificare di quando in quando le sue statistiche, inserire arbitrariamente tanti altri elementi all'interno di una supposta "definizione" di GdR per computer può essere pericoloso, perché si può finire col confondere la parte con il tutto. Alla centralità data alla trama, tratto caratteristico dei più importanti giochi che hanno dato inizio al "Rinascimento", fa da contraltare la scelta controcorrente di Bethesda, che soprattutto a partire da *Morrowind* ha dimostrato come sia possibile concepire un prodotto per il mercato di massa basato sulla capacità spontanea del giocatore di "vivere" un mondo, senza necessariamente risucchiarlo dentro una vicenda epica. In generale, etichettare un gioco come GdR significa dover passare attraverso le forche caudine costituite dal giudizio di appassionati che non accettano mezze misure e che spesso sembrano voler auto-condannare il proprio genere di riferimento alla lenta morte destinata a tutte le cose che non hanno capacità di rinnovarsi. Naturalmente, non mancheremo di dare spazio anche a queste polemiche contrapposizioni, cercando di scovare la loro ragion d'essere profonda e la loro capacità di condizionamento del mercato.

LUNGA VITA AI CAPOLAVORII

Ormai da molti anni gli sviluppatori di videogiochi hanno una piacevolissima abitudine: pubblicare insieme al gioco anche un "editor" con cui creare contenuti personalizzati. Limitata un tempo al genere degli strategici, questa possibilità si è poi estesa anche ai GdR, recuperando quanto avevano già fatto, in epoche ormai preistoriche, case come SSI con il suo mitico *Unlimited Adventures* (per il quale esiste ancora oggi una comunità attiva, raggiungibile all'indirizzo frua.rosedragon.org). La diffusione capillare della Rete ha fatto il resto, e oggi possiamo dire senza timore di star esagerando che spesso l'utilizzo

"Anche un PC non molto potente può dare grandi soddisfazione con i GdR"

migliore di un gioco di ruolo è connesso con la possibilità di scaricare gratuitamente il lavoro prodotto dagli appassionati. Non poteva mancare quindi, in questo speciale, un accenno al fenomeno della produzione spontanea e indipendente ma anche ad altri aspetti collegati in qualche modo alla grande comunità virtuale dei videogiocatori: i simulatori di giochi di ruolo da tavolo, i giochi ASCII, e naturalmente i sempre più popolari MMORPG, ossia i giochi pensati per l'utilizzo cooperativo o competitivo. Spesso ci si lamenta per il costo notevole che occorre sobbarcarsi per avere un PC da gioco capace di fornire prestazioni notevoli: il contraltare positivo è che il gioco per computer, e in particolare il GdR, è forse il passatempo che più di ogni altro sa moltiplicare praticamente all'infinito le ore di divertimento disponibili per ogni prodotto, e questo grazie al meccanismo virtuoso della comunità allargata. Internet è senza dubbio uno degli elementi che caratterizzano maggiormente il GdR per computer contemporaneo.

LA CRITICA È VIVA

Qual è, dunque, il senso ultimo di questo speciale dunque, a parte eventualmente suggerire qualche titolo delle passate stagioni a chi l'avesse perso? Qualcuno penserà che guardare al passato anche recente in un settore come quello informatico, nel quale come abbiamo già detto le "ere geologiche" ci passano sotto gli occhi a gran velocità, abbia poco senso e si concretizzi in ultima istanza come la patologia del vecchio nostalgico. In realtà il fatto che la tecnologia avanzi non significa che tutto ciò che è tecnicamente sorpassato sia anche da buttare: è vero che tra un libro di oggi e uno di duemila anni fa non c'è differenza "tecnica", ma è anche vero che i contenuti di un gioco e il suo stile artistico restano di alto livello, se lo sono, anche quando il sistema grafico diventa obsoleto. Non si abbia paura, quindi, della bassa risoluzione di *Planescape: Torment*, se le emozioni collegate a quella bassa risoluzione sono capaci di scuoterci ancora e per sempre. In realtà, poi, c'è di più. Spesso si sente dire che il motivo principale alla base della supposta condizione di minorità in cui versa l'intrattenimento videoludico sia causata dalla mancanza di una critica adeguata, dato che le recensioni non sono altro che una semplice "guida all'acquisto". Senza voler entrare nel merito di prese di posizione spesso ingenerose, riviste tematiche come quella che avete sotto mano possono servire proprio per dimostrare che anche l'intrattenimento videoludico può essere, come del resto ogni forma di prodotto dell'ingegno, oggetto di analisi critica. Buona lettura. **GMC**

LA COMUNITÀ

Dove si può andare per conoscere le ultime notizie sul mondo dei GdR? Il sito migliore probabilmente è RPGWatch.com: viene aggiornato quasi quotidianamente e si occupa sia delle grandi produzioni sia dei lavori indipendenti e amatoriali, con un punto di vista sobrio ed equilibrato. Decisamente più estremista ma spesso interessante è RPGCodex.net, baluardo degli appassionati più intransigenti. Entrambi i siti sono in inglese.

Baldur's Gate è il gioco che ha dato il via al rinascimento dei GdR.

IL RINASCIMENTO DEI GDR

Storia della rinascita dei GdR per computer e dei suoi protagonisti da *Baldur's Gate* a *Mass Effect*, attraverso i prodotti di Bioware, Black Isle, Troika e Obsidian

La storia del gioco di ruolo per computer moderno inizia a Candlekeep, solitaria e maestosa roccaforte sulla Costa della Spada, una delle locazioni più conosciute di Faerun, il continente che costituisce l'ambientazione primaria dei Forgotten Realms creata per il celebre regolamento cartaceo *Dungeons & Dragons*. A Candlekeep vive una fervida comunità di monaci intenti alla preghiera, allo studio e alla conservazione del patrimonio culturale di Faerun e di tutto l'Abeir-Toril, il pianeta immaginario dove ci troviamo. Si tratta di una ambientazione che ricorda il nostro basso Medioevo: la guerra è dominata da spade, lance, archi e balestre; le campagne sono costellate da poveri villaggi di contadini e qualche piccola città, spesso dominata dal castello di qualche potente feudatario; in alcune zone, peraltro, la relativa pace che si respira negli spazi aperti consente commerci a lunga distanza e questo aspetto, unito ad altri non meno importanti (per esempio l'ampia diffusione del libro a stampa), fanno presagire sviluppi storici non lontani da quelli che si verificarono in Italia durante l'età del Rinascimento e dei grandi condottieri. Per ironia della sorte, questo incipiente Rinascimento dell'ambientazione si riflette perfettamente nel significato "storico" del videogioco che per primo proietta la medesima nell'epoca moderna del GdR per computer: *Baldur's Gate*, a cui stiamo alludendo fin dall'inizio dell'articolo. Sviluppato da Bioware per conto di Black Isle (la divisione di Interplay dedicata al GdR), questo gioco ci mette nei panni del figlio adottivo di un importante mago, Gorion. Costretto ad abbandonare Candlekeep in tutta

UN GIOCO DAI MILLE NOMI

Prima di essere definitivamente battezzato *Baldur's Gate*, il primo grande capolavoro di Bioware aveva avuto altre due denominazioni: prima *Bottleground: Infinity* e poi *Iron Throne*. Dal primo nome deriva quello dato poi al motore di gioco (*Infinity*) su cui si sono basati successivamente tanti altri capolavori, da *Planescape: Torment* o *Icewind Dale*.

"Dal punto di vista della realizzazione pratica, *Baldur's Gate* si caratterizza come un gioco vasto e multiforme"

fretta, il nostro alter ego si trova a vivere una serie intricata di rocambolesche peripezie, durante le quali scoprirà una scioccante verità riguardo al suo retaggio. Pensiamo che dopo tutti questi anni si possa fare un po' di "spoiler", ossia che si possa rivelare il finale senza timore di fare danni presso gli appassionati: il protagonista di *Baldur's Gate* scopre di essere uno dei tanti figli generati a suo tempo dal terribile dio dell'omicidio Bhaal, che durante un periodo storico noto come *Time of Troubles* fu costretto, come molte altre divinità, a concretarsi attraverso un "avatar" nel Primo Piano Materiale, ossia ad abbandonare la sua forma metafisica e a diventare una creatura in carne e ossa, vulnerabile e mortale. Come diversi altri suoi "colleghi", Bhaal durante il *Time of Troubles* venne ucciso e lasciò quindi il suo ambito di influenza in preda all'entropia: proprio prevedendo questo esito, il dio dell'omicidio si era premurato di diffondere il più possibile la sua progenie, in modo da rendere possibile, in futuro, la rinascita di un nuovo Bhaal. Il nemico principale del protagonista di *Baldur's Gate* è precisamente un altro figlio di Bhaal, di nome Sarevok, intento a seminare morte e distruzione proprio per favorire la rinascita, ovviamente assunta su di sé, del dio dell'omicidio: con questo obiettivo Sarevok, adoperando sotterfugi degni del miglior agente della CIA, provoca guerre tra opposte fazioni, fa sparire materie prime essenziali per l'economia in modo da destabilizzare il sistema, mette i signori uno contro l'altro creando ad arte pretesti per scontri sanguinosi e tanto altro ancora. Di fronte a questo piano diabolico, il nostro alter ego si trova inizialmente spiazzato e riuscirà a mettere a fuoco problemi e soluzioni solo dopo un lungo percorso, che unisce mirabilmente, da un punto di vista narrativo, l'epica dell'impresa per salvare il mondo alla ricerca del proprio retaggio (rappresentata concretamente soprattutto da sogni che intervallano l'azione vera e propria). La scoperta di essere frutto dell'amplesso della divinità malvagia per eccellenza ha naturalmente un peso psicologico non indifferente: la citazione di Nietzsche che apre il gioco è il primo indizio che ci si trova davanti a una vicenda che lascia ampie zone di dubbio, che peraltro verranno amplificate al massimo solamente nel secondo capitolo. Dal punto di vista della realizzazione pratica, *Baldur's Gate* si caratterizza come un gioco vasto e multiforme. Il sistema di creazione e di crescita del personaggio ricalca alla perfezione la seconda edizione del regolamento di *Dungeons & Dragons*: il giocatore può scegliere tra varie razze e classi, queste ultime corrispondenti ai classici archetipi quali guerriero, mago, ladro eccetera, e può fissare le caratteristiche e le abilità del proprio alter ego in base a un virtuale lancio di dadi, sistema che è alla base anche della gestione dei combattimenti, forse ancora oggi ineguagliata per la sua capacità di unire il tempo reale alla pianificazione strategica consentita dal meccanismo della "pausa attiva". Il giocatore può sperimentare l'utilizzo di varie classi, dato che una volta creato il personaggio principale sarà possibile, nel corso dell'avventura, arruolare altri avventurieri, fino a

ARTISTI RINASCIMENTALI: FEARGUS URQUHART

Feargus Urquhart nasce nel 1970. Il suo ingresso nel mondo della programmazione di videogiochi avviene dopo aver fatto il beta-tester per l'editor di *The Bard's Tale*, pubblicato da Interplay nel 1991. Nel 1996 fonda la divisione di Interplay dedicata ai GdR, più avanti chiamata Black Isle: il nome deriva da un'isola così soprannominata ubicata in Scozia, che è la regione di origine di Urquhart. Responsabile della produzione dei due capitoli di *Baldur's Gate* (Feargus è scherzosamente citato all'interno di entrambi), ha partecipato direttamente allo sviluppo di *Fallout*, *Fallout 2*, *Planescape: Torment*, *Icewind Dale*, *KotOR 2* e *Neverwinter Nights 2*. Oggi è il responsabile esecutivo di Obsidian Entertainment.

REFERENZE INCROCIATE

A Bioware e ai suoi collaboratori piace inserire nei giochi riferimenti che possono essere colti solo dai più fervidi appassionati. In *Baldur's Gate II*, due mercanti vendono oggetti che si riferiscono rispettivamente a *Planescape: Torment* e a *Icewind Dale*. In *Neverwinter Nights 2*, una femmina di razza githzeray parla di Dak'kon, un gith comprimario del Nameless One in *Torment*. Sia nel primo sia nel secondo *Baldur's Gate*, compaiono personaggi celebri dei Forgotten Realms, come il mago Elminster e l'elfo scuro Drizzt; se questi viene ucciso dal protagonista nel primo capitolo, nel secondo gli sarà ostile!

Planetscape: Torment narra la storia di un personaggio molto pittoresco.

creare un gruppo ("party") che può arrivare fino a sei componenti. Se le interazioni psicologiche tra i comprimari sono ancora rudimentali, non lo è certamente la loro possibilità di collaborazione nel combattimento, che diventa in alcuni casi una vera e propria "partita a scacchi", nella quale più che la forza bruta dei partecipanti conta la capacità del giocatore di ottimizzare i loro sforzi congiunti, ciascuno in ragione delle proprie abilità. Alla trama lunga e complessa, realizzata soprattutto attraverso sezioni di dialogo estese e curate, che consentono in alcuni casi anche una soddisfacente interpretazione basata sulla scelta morale (il gioco prevede una serie di "allineamenti" corrispondenti a un ampio ventaglio etico), e ai combattimenti ricchi di spessore tattico, si unisce una componente esplorativa non trascurabile. Il mondo di gioco è rappresentato da mappe separate ma virtualmente continue (unite da una sorta di mappa strategica, antesignana di quella creata recentemente per l'espansione di *Neverwinter Nights 2* intitolata *Storm of Zehir*), dove a città popolose e a villaggi sperduti fanno da contraltare zone selvagge, prive di motivi di interesse che vadano oltre la pura e semplice soddisfazione di averle "scoperte". Con questo menu, *Baldur's Gate* riesce nel difficile compito di mettere assieme tutto quello che caratterizza il GdR per computer, creando un felice alchimia che resterà come modello per gli anni a venire. Un simile risultato viene raggiunto da una casa di sviluppo che, all'epoca, è ancora sconosciuta ai più, e che è diventata, a partire da quel momento e per il periodo successivo fino a oggi, la principale responsabile della creazione di giochi di ruolo ad alto budget. Bioware è canadese (la sede centrale è a Edmonton, in Alberta), e viene fondata nel 1995 da Ray Muzyka, Greg Zeschuk e Augustine Yip; i primi due sono ancora oggi i responsabili principali della casa di sviluppo, mentre Yip ha abbandonato il gruppo già nel 1997. *Baldur's Gate* può essere considerato il primo lavoro importante di Bioware, anche se in realtà il loro debutto ufficiale avviene con *Shottered Steel*, simulazione di mech pubblicata nel 1996; il successo enorme di critica e pubblico del loro primo gioco di ruolo li spinge a dedicarsi quasi esclusivamente a questo genere, e i loro programmatori diventano in breve tempo non solo maestri nel padroneggiare le ambientazioni di *Dungeons & Dragons* ma anche coloro che, nel bene e nel male, fissano i paradigmi di questo tipo di intrattenimento nella nuova epoca della grafica in alta risoluzione, della diffusione della rete, del moltiplicarsi del bacino di utenza. Il motore di gioco di *Baldur's Gate* si chiama Infinity e viene immediatamente individuato come la base su cui poter costruire altri prodotti di successo: oltre all'espansione *Tales of the Sword Coost*, realizzata sempre da Bioware e pubblicata nel 1999, nel

LA GIULIETTA DEI GDR

In *Planescape: Torment*, uno dei personaggi più toccanti è Deionarra. Si tratta di una vecchia amante del Nameless One, scomparsa e ridotta a un fantasma costretto a inseguirlo per poter porre fine alle sofferenze di entrambi terminando la perversa immortalità del protagonista. La voce di Deionarra è della grande doppiatrice Jennifer Hale, che ha prestato la sua opera per molti giochi nominati in questo articolo, come *Baldur's Gate* (Dynaheir) e *Mass Effect* (Shepard, se di sesso femminile).

ARTISTI RINASCIMENTALI: CHRIS AVELLONE

Chris Avellone nasce nel 1971; come tradisce il cognome, la sua famiglia ha origini siciliane. La sua passione per il GdR comincia molto precocemente: già durante gli studi superiori (fatti peraltro in compagnia del coetaneo Todd Howard, oggi capo di Bethesda) scrive e fa pubblicare avventure per *Dungeons & Dragons*. Il suo primo lavoro in ambito videoludico è per *Fallout 2* sotto Interplay; subito dopo entra in Black Isle, sotto la cui etichetta firma soggetto e sceneggiatura di quello che è forse il GdR scritto meglio di tutta la storia, *Planescape: Torment*. Sempre per Black Isle lavora come designer dei livelli per i due capitoli e le espansioni di Icewind Dale, nonché per il gioco per console *Boldur's Gate: Dork Alliance*. Con lo scioglimento di Black Isle, Avellone segue Feargus Urquhart e con lui fonda Obsidian, di cui oggi è direttore creativo. Con questa etichetta è stato designer di *KotOR 2: The Sith Lord* e di *Neverwinter Nights 2*, mentre è uscita direttamente dalla sua penna la sceneggiatura di *Mask of the Betrayer*, prima espansione di NWN 2. Attualmente, Avellone è designer capo dell'annunciato Alpha Protocol.

2000 viene pubblicato *Icewind Dale*, nuovo GdR creato questa volta direttamente da Black Isle, che nel caso di *Baldur's Gate* era stato solo il "committente".

I PRIMI GDR DI BLACK ISLE

Come abbiamo già detto, Black Isle era la divisione di Interplay dedicata specificamente allo sviluppo di giochi di ruolo. Come etichetta nasce ufficialmente nel 1998, anche se la divisione sorge precedentemente, nel 1996: con il marchio Interplay i suoi autori firmano una coppia di grandi capolavori, *Fallout* nel 1997 e *Fallout 2* nel 1998, che pur avendo avuto un successo molto minore rispetto a *Baldur's Gate* possono essere considerati il prologo del "Rinascimento" (ne abbiamo parlato diffusamente nella prima parte dello speciale). Alla testa di questo fenomenale gruppo di sviluppatori c'erano inizialmente Tim Cain e Leonard Boyarsky, che però abbandonano precocemente Interplay; vengono sostituiti da creativi non meno capaci quali

"*Planescape: Torment* è ancora oggi osannato come uno dei migliori tra i giochi di ruolo per computer"

Feargus Urquhart (il fondatore "ufficiale" di Black Isle), Chris Avellone e Colin McComb. Dopo aver prodotto e supervisionato *Baldur's Gate*, decidono di sviluppare per conto proprio un nuovo grande GdR, adoperando come base di partenza il motore Infinity creato da Bioware. Il risultato, intitolato *Planescape: Torment*, è ancora oggi osannato come uno dei migliori (se non il migliore in assoluto) tra i giochi di ruolo per computer. Pubblicato nel 1999, *Planescape: Torment* narra le vicende di un personaggio davvero strano, una sorta di zombi che si risveglia in un obitorio senza ricordare alcunché della sua vita precedente, anzi delle sue vite precedenti, dato che appare subito chiaro che l'ultima è solo una delle sue tante "rinascite". Neanche il suo nome ci viene rivelato, tanto che per quasi tutta l'avventura verrà chiamato semplicemente "Nameless One", il Senza Nome. L'obitorio che funge da punto di partenza del gioco è ben diverso dall'amena e fiabesca Candlekeep: si trova a Sigil, una città che si trova nel punto di contatto tra i vari "piani", ossia tra le varie realtà in cui può avvenire l'esistenza, e che è governata dall'enigmatica Signora del Dolore. Tra le sue strade si può incontrare qualunque creatura: da feroci demoni a scaltri viaggiatori, da entità astruse con cui è impossibile comunicare a timidi e spaventati "primevi" (abitanti del Primo Piano Materiale, cioè quello dove avviene l'esistenza "normale"), magari finiti lì per chissà quali motivi. Il Nameless One non ha una missione particolare da svolgere, se non quella di mettere assieme i brandelli della sua identità perduta: girando tra locazioni arcane e stranianti, egli scoprirà ben presto di aver lasciato, nelle sue vite precedenti, tracce con cui talvolta è terribilmente difficile fare i conti. A complicare la faccenda intervengono i suoi compagni di viaggio, ciascuno dotato di una personalità indagata con profondità mirabile e tutti in qualche modo legati dalle forze del destino a seguire il protagonista nella sua straziante ricerca di identità. Il tema principale affrontato dal gioco (e ribadito spesso dalla martellante domanda "Cosa può cambiare la natura di un uomo?") è proprio

Icewind Dale è stato uno dei primi GdR di Black Isle.

MUSICHE RINASCIMENTALI

La colonna sonora dei due capitoli di *Baldur's Gate* è del compositore tedesco Michael Hoenig. Il celebre musicista statunitense Jeremy Soule è invece l'autore delle musiche dei due *Icewind Dale* e dei due *Neverwinter Nights*. La più complessa e multiforme colonna sonora di *Planescape: Torment* si deve invece a Mark Morgan e Richard Band.

LA TRILOGIA DI BALDUR'S GATE

Uno dei mod più interessanti realizzati dagli appassionati per i capolavori Bioware si chiama *Baldur's Gate Trilogy* e può essere trovato sul sito www.pocketplane.net. Installandolo, è possibile giocare a entrambi i *Baldur's Gate*, con relative espansioni, come se fossero un unico, enorme gioco. Così facendo, si potranno sfruttare per il primo capitolo anche le migliorie grafiche introdotte col secondo; naturalmente, per sfruttare il mod è necessario che tutti i giochi siano già installati sul computer.

Lionheart è stato uno degli ultimi giochi realizzati da Black Isle.

> **"Neverwinter Nights è l'atto di nascita di quello che potremmo chiamare il GDR 2.0"**

l'ineluttabile contrasto tra il destino e il libero arbitrio, tra la propria identità e le proprie scelte, tra la tentazione di lasciarsi trasportare dalla vita e dalle pulsioni elementari e la capacità, connessa però a una terribile presa di responsabilità, di prendere in mano le redini della propria vicenda personale. Già da questo veloce riassunto si sarà capito che *Torment* è una sorta di anomalia nell'ambito delle grandi produzioni: ambientazione strana e poco conosciuta, vicenda dai toni profondi e tragici, preponderanza nettissima del dialogo sull'azione.

Con queste premesse, il gioco non ha avuto e non poteva avere un successo paragonabile a quello di *Baldur's Gate*, ma dalla critica e dagli appassionati, anche se un po' in ritardo, il plauso è stato unanime: oggi *Planescape: Torment* è considerato un prodotto di culto, la cui confezione originale viene venduta su Ebay anche per centinaia di euro. Dopo questo enorme regalo agli appassionati dal palato più fino, Black Isle si mette al lavoro su un prodotto capace di soddisfare un pubblico più vasto, pur senza abbandonare l'alta qualità che aveva da sempre caratterizzato le sue produzioni. Si sceglie di adoperare come base di partenza ancora il motore Infinity, questa volta piegato alla rappresentazione di un gioco basato principalmente sul combattimento, non senza disdegnare, peraltro, una trama complessa anche se per forza di cose piuttosto lineare. Il risultato è *Icewind Dale*, pubblicato nel 2000 e gratificato da un notevole successo: il giocatore si mette nei panni di un intero gruppo di avventurieri (il party viene creato all'inizio e non vi sono compagni arruolabili durante la vicenda), impegnato a investigare le cause che stanno dietro l'affievolirsi del potere della Grande Quercia di Kuldahar, un albero magico capace di garantire la vita anche nelle inospitali terre della Valle del Vento Gelido. I meccanismi alla base della giocabilità sono identici a quelli di *Baldur's Gate*, ma la progressione nella trama. pur profonda e interessante, è resa univoca dalla struttura del mondo, che "apre" nuove zone solo dopo che si sono completate quelle già disponibili. *Icewind Dale* avrà un'espansione ufficiale nel 2001, intitolata *Heart of Winter*, e anche un piccolo add-on gratuito, pubblicato nello stesso anno, intitolato *Trials of the Luremaster*.

ANCORA BIOWARE

Dopo una parentesi con il piacevole gioco d'azione *MDK2*, nel 2000 *Bioware*, sempre sotto l'ala protettrice di Black Isle, torna alla sua gallina dalle uova d'oro. *Baldur's Gate II* viene pubblicato con il sottotitolo *Shadows of Amn* e continua il racconto delle vicissitudini del figlio di Bhaal mettendolo nelle grinfie del malvagio Irenicus, che poi si scoprirà essere un elfo rinnegato, già amante della regina Ellesime, che cerca vendetta sui suoi antichi compagni. Pur essendo a prima vista del tutto simile al suo predecessore, il nuovo capitolo della saga introduce nella sua giocabilità elementi di decisa novità: la trama e le missioni secondarie sono più serrate, conducono spesso su ambientazioni aliene o extra-dimensionali (molto spesso le stesse già evocate in *Planescape: Torment*) e risultano in ultima

Neverwinter Nights ha conquistato lentamente il pubblico.

istanza le vere protagoniste, a scapito della libera esplorazione. Una rinnovata attenzione verso la profondità dei dialoghi porta a momenti di grande interesse, incentrati soprattutto sui rapporti tra il protagonista e i suoi compagni di viaggio. Ciascun personaggio potenzialmente arruolabile ha una sua personalità, una o più quest a lui collegate e spesso anche la possibilità di cambiare nel corso dell'avventura, in base a determinati avvenimenti. Naturalmente le caratterizzazioni sono calate nel mondo fantasy più classico, quindi se confrontate con quelle di *Torment* appaiono in larga parte basate su stereotipi: eppure, le righe di dialogo relative alle "romance", cioè alle storie d'amore che il protagonista poteva vivere con alcuni suoi comprimari, sono ancora oggi ricordate tra i momenti più emozionanti forse di tutta la storia del GdR per computer. Il gioco ha un successo strepitoso, molto maggiore del primo capitolo in termini di vendite: con *Baldur's Gate II Bioware* diventa un colosso di prima grandezza, capace di imporre la sua agenda agli editori e di condizionare profondamente l'industria videoludica. Le nuove forze permettono di concepire progetti di largo respiro: tra il 2000 e il 2001 la casa di sviluppo canadese inizia i lavori su un gioco di ruolo, intitolato *Neverwinter Nights*, che promette di rivoluzionare i canoni del genere, proponendosi come autentica controparte digitale degli strumenti di interpretazione cartacei, non solo attraverso un versatile editor di avventure ma anche tramite un motore di gioco specificamente pensato per il multiplayer cooperativo (con anche la possibilità di inserire un "master" in carne e ossa, in grado di intervenire in tempo reale sulla vicenda narrata "possedendo" e gestendo i PNG). Forse anche per lasciare spazio a questo nuovo ambizioso obiettivo, la saga di *Baldur's Gate* viene portata a termine in modo piuttosto frettoloso: concepita inizialmente come una trilogia, la vicenda del figlio di Bhaal trova invece la sua conclusione definitiva in una espansione per il secondo capitolo, intitolata *Throne of Bhaal* e pubblicata nel 2001. Dopo aver cancellato la minaccia rappresentata da tutti i suoi fratellastri, il protagonista della vicenda si trova tra le mani la scelta più difficile: rinunciare per sempre alla sua componente divina, diventando un comune essere mortale, oppure farsene carico, sopportando il grave peso morale che l'essere progenie del dio dell'omicidio comporta.

LA NASCITA DI TROIKA

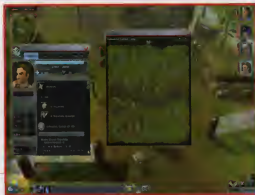
Dopo aver abbandonato Interplay prima della nascita di Black Isle, i geniali creatori di *Fallout* Tim Cain e Leonard Boyarsky fondano, nel 1998, una nuova casa di sviluppo, chiamata Troika. Il loro primo lavoro, molto atteso dalla comunità di appassionati, arriva dopo ben tre anni di lavoro, proprio nell'anno in cui impazza il secondo capitolo di *Baldur's Gate*, ossia nel 2001. Si intitola *Arcanum* e promette di innestare, su una giocabilità del tutto simile a quella di *Fallout*, una ambientazione nuova e originale. Lo spunto di partenza è lo scoppio di una sorta di "rivoluzione industriale" all'interno di un mondo fantasy

MODULI DA OSCAR

Un ottimo punto di partenza per cercare buoni moduli amatoriali realizzati con gli editor allegati ai due capitoli di *Neverwinter Nights* è il sito Neverwinter Vault (www.nwvault.ign.com). In particolare, sono da consigliare i moduli presenti nella sezione Hall of Fame, che racchiude le realizzazioni più apprezzate dalla comunità.

ARTISTI RINASCIMENTALI: COLIN MCCOMB

Scrittore e game designer indipendente, Colin McComb è nato nel 1970. Appassionato di GdR fin da giovanissimo, comincia molto presto a lavorare come autore di avventure e regolamenti per TSR, l'editore di *Dungeons & Dragons*. Le sue creazioni vincono numerosi premi: in particolare, al suo genio si deve l'invenzione e l'affinamento progressivo dell'ambientazione Planescape, tra le più originali e ambigue mai create. Colin McComb collabora con Chris Avellone prima nella sceneggiatura di Fallout 2, poi per la definizione delle ambientazioni e delle creature del capolavoro *Planescape: Torment*. Dopo questa incursione nel game design, McComb torna alla scrittura; oggi oltre che collaboratore di Wizard of the Coast per *Dungeons & Dragons* è anche apprezzato collaboratore di riviste underground, soprattutto come recensore musicale.

Temple of Elemental Evil è stato uno dei giochi che hanno caratterizzato la breve vita di Troika.

L'APPASSIONATO RIPARATORE

Come diciamo anche nell'articolo principale, spesso i fan dei giochi maggiormente "problematici" si impegnano in prima persona per porre rimedio ai difetti più gravi. Sul sito www.terra-arcanum.com si trovano le utilissime patch amatoriali per i tre malandati prodotti Troika: *Arcanum*, *Temple of Elemental Evil* e *Vampire: Bloodlines*. Se invece volete sapere come sta andando il ripristino delle parti tagliate da *KotOR 2: The Sith Lord*, puntate il browser in direzione del sito www.team-gizka.org. Esistono progetti di recupero ed espansione anche per gli altri giochi basati sul motore Infinity, in particolare *Planescape: Torment*; per saperne di più, il posto migliore è il sito www.spellholdstudios.net.

classico, popolato da orchi, gnomi ed elfi. Lo sviluppo tecnologico si pone in aperto contrasto con la magia, dando vita a un allineamento empirico che si affianca a quello morale: il personaggio giocante può specializzarsi in uno dei due ambiti, rischiando però di vedersi preclusa tutta una serie di opzioni connessa con l'ambito escluso. Il mutamento dei rapporti economici dà vita a situazioni autenticamente originali, che portano un po' di aria fresca nel genere: possenti orchi non più guerrieri ma operai in catena di montaggio, acuti elfi non più saggi maghi, ma ricchi borghesi nelle grandi città con metropolitane e maestosi edifici in stile secessionista. Anche la sceneggiatura è interessante e offre numerosissime possibilità di scelta nel dipanare sia la trama principale (peraltro non particolarmente ispirata) sia le missioni secondarie. Purtroppo a tanta ricchezza nel campo dei contenuti fa da contraltare una realizzazione tecnica antiquata e alcune scelte stilistiche nel campo della giocabilità che a suo tempo fecero molto discutere. Nonostante i suoi evidenti e non trascurabili difetti, *Arcanum* è comunque molto amato

> "*Arcanum* prometteva di innestare, su una giocabilità del tutto simile a quella di *Fallout*, una ambientazione nuova e originale"

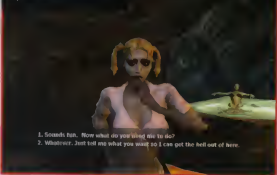
dalla comunità di appassionati, tanto che ancora oggi esistono gruppi di lavoro che sfornano con regolarità nuove patch amatoriali, nel tentativo di rendere il gioco sempre più appetibile anche ai giocatori più giovani.

IL CANTO DEL CIGNO DI BLACK ISLE

Le colpe dei padri non dovrebbero ricadere sui figli, ma purtroppo spesso capita proprio così. Nonostante il successo ottenuto da Black Isle in ogni sua produzione o progetto di sviluppo, Interplay nel 2001 naviga in cattive acque e la sua divisione dedicata ai GdR viene spesso adoperata come salvadanaio da spremere, spesso al di là delle sue stesse possibilità. Nel marzo di quell'anno Feargus Urquhart annuncia alla stampa lo sviluppo di *Torn*, il primo GdR di Black Isle completamente tridimensionale, basato su una trama adulta e matura incentrata sullo scontro tra ordine e caos in un mondo creato ex novo dai geniali autori di *Torment*. Interplay non è d'accordo e, forse timorosa che le alte ambizioni dei programmatori non consentano di fare cassa in tempi rapidi, chiude lo sviluppo del gioco dopo pochi mesi. I tempi duri spingono Black Isle a tornare su un marchio già conosciuto, sperando che gli incassi diano un po' di respiro. Nel 2002, mentre gli appassionati sono assorbiti dal rumoroso arrivo sulla scena di *Neverwinter Nights*, esce *Icewind Dale II*: la struttura e la qualità non si discostano molto da quelle del primo capitolo, se non per l'adozione delle nuove regole della terza edizione di *Dungeons & Dragons*). Le vendite, purtroppo, non raggiungono i risultati sperati: la sorte di Black Isle sembra ormai segnata. L'ultimo impegno di Feargus Urquhart e soci è la supervisione e la produzione, per conto di Interplay, del GdR *Lionheart: Legacy of the Crusader*, sviluppato da Reflexive Entertainment. Gli spunti di partenza sono ottimi: il gioco sfrutta il medesimo regolamento della serie *Fallout* (il cosiddetto SPECIAL) ed è ambientato nel Medioevo europeo, rappresentato in maniera insolitamente accurata anche se ovviamente non mancano "licenze poetiche" di ordine fantastico. Purtroppo un motore di gioco molto antiquato e uno sviluppo

ARTISTI RINASCIMENTALI: RAY MUZYKA

Fondatore di Bioware con Greg Zeschuk (suo compagno di studi a Medicina), Ray Muzyka è tutt'ora il direttore esecutivo della grande casa di sviluppo canadese. Il suo ruolo copre sia aspetti relativi allo sviluppo, sia aspetti economici e relativi alla gestione delle risorse umane. Muzyka ha avuto un ruolo rilevante nello sviluppo e nella produzione della serie *Baldur's Gate*, di *Neverwinter Nights*, di *Jade Empire* e *Mass Effect*, ed è oggi al lavoro soprattutto su *Dragon Age* e sul MMORPG ambientato nell'universo di *Star Wars*, entrambi ancora in produzione. Muzyka lavora anche per altre aziende che sviluppano software e in più è anche uno dei più abili giocatori di poker di tutti gli Stati Uniti.

■ In *Bloodlines* si vestono i panni di un vampiro americano.

interrotto palesemente anzitempo (il salto negativo di qualità tra la prima parte e le successive è fin troppo evidente) condannano *Lionheart* a un risultato mediocre sia in termini di giudizio critico sia in termini di vendite. Nel 2003, Interplay chiude definitivamente Black Isle: se ne va un pezzo fondamentale della storia del GdR per computer, ma i suoi componenti, come vedremo, non resteranno con le mani in mano. La chiusura dello studio ha comportato anche l'abbandono del progetto chiamato *Van Buren*, che sarebbe dovuto essere il nuovo capitolo dell'acclamata serie Fallout; con la morte di Black Isle il marchio viene acquisito da Bethesda.

SEMPRE PIÙ BIOWARE

L'ambiziosissimo progetto intitolato *Neverwinter Nights* arriva nei negozi nel 2002 edito da Atari: inizialmente l'accoglienza da parte degli appassionati è incerta, ma si tratta del classico caso di gioco che migliora con il passare degli anni, come il buon vino. Il nuovo prodotto di Bioware si basa sulla nuova edizione (la terza) del regolamento di *Dungeons & Dragons* e ripresenta la classica ambientazione dei Forgotten Realms in cui era collocato anche *Baldur's Gate*. La differenza più importante rispetto alla grande opera precedente di questi autori è che la campagna principale, questa volta, è solo un piccolo pezzo del prodotto, e nemmeno il più significativo. La vera novità sta nel motore di gioco, il flessibilissimo Aurora, talmente multiforme da venire adoperato ancora nel 2007 per la creazione di *The Witcher* (ne parliamo nell'articolo "Mondi Cupi"); la sua modularità non viene messa a disposizione solo di altri sviluppatori ma anche degli stessi utenti, tramite un potente editor che permette la creazione di avventure personalizzate. E non è tutto: la sezione multigiocatore, che nei precedenti titoli Bioware si limitava a consentire il gioco cooperativo all'interno della campagna ufficiale, qui è ampliata fino al punto da permettere una vera e propria simulazione del GdR cartaceo, con tanto di master dotato della possibilità di "prendere possesso" dei PNG e farli agire in modo coerente rispetto alle scelte dei giocatori. Tanta carne al fuoco, purtroppo, ha le sue controindicazioni: le ambientazioni hanno un'aria terribilmente artefatta rispetto ai vecchi sfondi bidimensionali e la campagna ufficiale è, rispetto ai prodotti Bioware del passato, scialba e lineare. Senza contare che i programmatori decidono, scatenando la perplessità del pubblico fin da subito, di eliminare dal gioco il party e di concentrare l'attenzione su un singolo protagonista (e un eventuale compagno gestito dal computer), rinunciando a quello che era il punto di forza delle loro produzioni precedenti. Rimediano in parte le due espansioni ufficiali pubblicate l'anno successivo, intitolate *Shadows of Undrentide* e *Hordes of the Underdark* (la prima tra l'altro sviluppata in collaborazione con Floodgate Entertainment, casa che ha al suo interno alcuni veterani dell'intrattenimento digitale, come ad esempio gli autori del mitico *Ultima Underworld*), nonché i numerosi "moduli premium", ossia piccole avventure acquistabili online e create direttamente dagli autori del gioco, con tanto di nuove musiche e doppiaggio professionale (in ordine di pubblicazione: *Witch's Wake*, *Kingmaker*, *Shadowguard*, *Pirates of the Sword Coast*, *Infinite Dungeons*, *Wyvern Crown of Cormyr*). Ma il vero tesoro portato sulla scena dalla pubblicazione di *Neverwinter Nights* è stata (ed è tuttora) la pletora di moduli amatoriali creati dagli appassionati, nonché di mondi persistenti dove giocare online: in rete si trovano letteralmente migliaia di avventure pronte per essere giocate, che spaziano dal serio al faceto, dal lungo al corto, dall'impegnativo al frivolo. Questo prodotto di Bioware (e, parallelamente anche se su un altro piano, *Morrowind* di Bethesda) è l'atto di nascita di quello che potremmo chiamare il GdR 2.0: forse non è più sufficiente dare all'utente una bella avventura preconfezionata, ma bisogna anche fornirgli gli strumenti per intervenire in prima persona, perfezionando il prodotto, ampliandolo o semplicemente dando sfogo alla propria fantasia.

LA BREVE VITA DI *TROIKA*

Dopo il controverso esordio con *Arcanum*, Troika tenta la sempreverde strada di *Dungeons & Dragons* mettendo in cantiere l'edizione digitale di una delle più

MANUALI ENCICLOPEDICI

Il fatto che i GdR non siano esattamente giochi adatti solo per ammazzare il tempo lo testimonia la mole dei manuali di molti dei giochi citati in questo articolo. Il primo *Baldur's Gate* è stato commercializzato con un manuale in formato A5 di ben 160 pagine. Il manuale del primo *Neverwinter Nights*, più in formato più piccolo, arrivava a ben 200 pagine. La motivazione è che spesso all'interno delle istruzioni sono presenti riferimenti dettagliati ai manuali cartacei presi come base di partenza.

classiche e antiche campagne basate sul famoso regolamento, *Temple of Elemental Evil*. Il gioco viene pubblicato nel 2003, e ancora una volta l'accoglienza della critica è altalenante. Il gioco è senza dubbio interessante per come riproduce nel dettaglio il regolamento, presentando un sistema di combattimento a turni che è senza dubbio la miglior versione digitale mai realizzata della versione 3.5 di *Dungeons & Dragons*. Il problema è che manca tutto il resto: la trama è essenziale e raffazzonata, il motore di gioco presenta al momento dell'uscita problemi di stabilità molto gravi e in generale tutto lascia pensare a uno sviluppo non troppo curato. Ancora una volta è stata necessaria la buona volontà degli appassionati per correggere gli errori più gravi: subito dopo la pubblicazione della sua seconda fatica, Troika si mette infatti al lavoro su un progetto molto più ambizioso (col senno di poi possiamo dire anche troppo). Acquisita a caro prezzo la licenza del sofisticato motore grafico *Source di Valve* (lo stesso di *Half-Life 2*), il gruppo di Tim Cain lo utilizza per la creazione di un GdR cupo e intricato, basato sull'ambientazione chiamata *Vampire: The Masquerade*. Lo spunto di partenza è l'esistenza, in un mondo del tutto simile a quello contemporaneo, di più gruppi di vampiri, che celano la propria esistenza "mascherandosi" (da cui il titolo), ossia fingendo di essere normali esseri umani. Il gioco, intitolato *Bloodlines* e pubblicato nel 2004 praticamente in contemporanea con *Half-Life 2*, mette l'utente proprio nei panni di uno di questi vampiri, all'interno di un'America cupa e gotica, segnata da elementi che ricordano alcuni cliché dei più conosciuti film horror. Generalmente ben accolto dalla critica, *Bloodlines* soffre per la consueta mancanza di cura per la programmazione che caratterizza tutti i prodotti Troika: è un destino di questo marchio che i suoi giochi debbano essere resi compiutamente giocabili dagli sforzi congiunti degli appassionati e dalle patch non ufficiali, ancora oggi continuamente aggiornate dalla comunità. Nonostante il successo, Troika paga la scelta, francamente poco comprensibile, di aver speso molte risorse per acquisire un motore di gioco tanto sofisticato e prestigioso: pochi mesi dopo la pubblicazione di *Bloodlines*, lo studio di Tim Cain chiude e i suoi membri si disperdono in altre compagnie. Il fondatore lavora oggi presso NCsoft, mentre Leonard Boyarsky è uno degli autori del nuovo capitolo di *Diablo* in sviluppo presso Blizzard.

GUIDE PER AVVENTURIERI
I giochi Bioware e Black Isle sono così complessi da rendere impossibile la scoperta di ogni loro elemento nella prima partita. Un ottimo sistema per scoprire cosa vi siete persi è consultare qualche guida: online se ne trovano di validissime scritte da appassionati e quindi completamente gratuite. Da consigliare sono in particolare quelle realizzate da Dan Simpson, rinvenibili presso www.gamefaqs.com.

Knights of the Old Republic è stato uno dei GdR di ambientazione fantascientifica di maggior successo.

BIOWARE NEL FUTURO
Dopo il grande successo di *Neverwinter Nights*, per Bioware è tempo di una nuova, piccola svolta. Nel 2003 la casa canadese pubblica un gioco che ha due caratteristiche inedite rispetto alla sua produzione del passato: è multipiattaforma (esce per la console Xbox di Microsoft qualche mese prima che per PC) e soprattutto è di ambientazione fantascientifica. A dire il vero, gli appassionati dibattono da sempre riguardo all'etichetta da dare alla celebre saga di *Star Wars*: pur essendo ambientata in un futuro ipertecnologico, infatti, alcuni tratti specifici di questa ambientazione (la divisione netta tra bene e male, il combattimento tramite spade, l'esistenza di "cavalieri") richiamano più il fantasy classico che non la fantascienza. In ogni caso, *Star Wars: Knights of the Old Republic*, sviluppato per LucasArt, riceve un

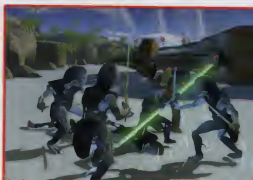
"Knights of the Old Republic trasporta nel fantastico universo di Guerre Stellari"

plauso quasi unanime da critica e pubblico e segna un nuovo passo avanti per il successo ormai sempre più grandioso di Bioware. La vicenda alla base gioco è collocata migliaia di anni prima della nascita dell'Impero Galattico protagonista dei celebri film: il protagonista si trova a dover fare i conti con un progetto di invasione della Repubblica da parte dei Sith, potendo scegliere se assecondarlo oppure ostacolarlo. La netta distinzione tra lato chiaro e lato oscuro consente ai programmatori canadesi di mettere a fuoco ancora una volta quello che si configura sempre più come l'elemento base del loro modo di far GdR, ossia la scelta morale. *KotOR*, comunque, viene ricordato anche per la consueta cura nella definizione dei caratteri dei comprimari, con i quali è ancora una volta possibile intrecciare dialoghi complessi e sperimentare rapporti sentimentali. Le regole sono tratte dal sistema D20 alla base del gioco di ruolo cartaceo di *Star Wars*: si tratta, in soldoni, di una versione modificata del regolamento della terza edizione di *Dungeons & Dragons*. Nonostante il grande successo, Bioware decide di abbandonare lo sviluppo di nuovi capitoli, preferendo dedicare le proprie energie a nuovi progetti ambientati in mondi originali e creati dagli stessi programmatori.

LA NASCITA DI OBSIDIAN

Sempre nel 2003, pochi mesi dopo la chiusura di Black Isle, Feargus Urquhart e Chris Avellone decidono di tentare la sorte e fondare una loro casa di sviluppo, libera dalle "grinfie" di un colosso produttivo come Interplay. Nasce così Obsidian Entertainment: i suoi primi prodotti sono segnati dalla collaborazione con Bioware che aveva caratterizzato anche i tempi d'oro di Black Isle, e i risultati del ricostruito gruppo di lavoro non tardano a mostrarsi in tutta la loro qualità. Nel 2004 viene pubblicato *Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lord* (forse il GdR per computer con il titolo più lungo in assoluto), seguito del capolavoro Bioware, basato sullo stesso motore di gioco e realizzato a tempo di record in meno di un anno. E' proprio la mancanza di tempo a costringere il team di programmazione a "tagliare" molti contenuti, ma il prodotto finale si rivela comunque di qualità sopraffina, soprattutto a livello di sceneggiatura e di caratterizzazione dei personaggi secondari. Fa capire molto riguardo all'affetto che i giocatori provano verso questo capolavoro il fatto che sia nato e sia ancora all'opera un progetto (il *KotOR II Restoration Project*) con l'obiettivo di ripristinare la maggior quantità possibile di contenuti esclusi per ragioni di tempo. La seconda collaborazione di Obsidian con Bioware è molto più ambiziosa: si tratta di costruire il seguito di *Neverwinter Nights*, e questa volta non sarà sufficiente creare una bella storia ma anche rinnovare con l'apporto delle nuove tecnologie il multiforme editor che si è rivelato il vero punto di forza del primo capitolo. Gli appassionati sono in trepidante attesa, dato che l'unione tra la potenza dell'editor e l'abilità narrativa di Avellone & soci sembra quasi una sorta di "quadratura del cerchio": arriverà forse sugli scaffali la cosa più vicina possibile al GdR perfetto? *Neverwinter Nights 2* viene pubblicato nel 2006: si tratta indubbiamente di un prodotto di altissima qualità, con una campagna principale finalmente interessante e la più che mai benvenuta ricomparsa del party a fianco del personaggio principale. Eppure, non si può dire che la ciambella sia riuscita con un buco perfetto al cento per cento: l'editor è maggiormente ostico rispetto a quello del primo capitolo, tanto che ancora oggi molti appassionati preferiscono rivolgersi a quest'ultimo; il motore di gioco soffre di alcune inconsistenze in quanto è stato inizialmente pensato per il controllo di un solo personaggio; la trama principale, pur interessante, soffre in alcuni frangenti di una linearità francamente eccessiva. Forse il vero punto di forza di *Neverwinter Nights 2* non è in realtà la campagna base, bensì quella contenuta nella prima espansione, intitolata *Mosk of the Betrayer* e pubblicata nel 2007: incentrata su un tema profondo come il ruolo della fede nella definizione di un destino e dotata di nuovi, interessanti meccanismi di gioco, come la "fame di spirito" (che costringe il giocatore a pagare concretamente il peso delle sue scelte morali), sprizza da tutti i pori la grandissima abilità narrativa di Chris Avellone e degli altri creativi di Obsidian. Nel 2008 *Neverwinter Nights 2* viene arricchito di una seconda espansione, intitolata *Storm of Zehir*: questa volta l'obiettivo è ricreare lo spirito avventuroso ed esplorativo dei giochi "old style" ma, nonostante l'introduzione di nuove interessanti funzionalità (come una mappa del mondo finalmente del tutto interattiva), il risultato è di qualità altalenante. Con ogni probabilità anche *Neverwinter Nights 2* vedrà in futuro la pubblicazione di moduli "premium", com'è successo per il precedente capitolo: il primo, intitolato *Mysteries of Westgote*, è già concluso e dovrebbe essere disponibile a breve.

BIOWARE TRA CONSOLE E PC

Con la grande diffusione della console di Microsoft Xbox e soprattutto della sua nuova versione Xbox360, il divario tra le

Jade Empire, di Bioware, è apparso sia su PC che su Xbox.

diverse piattaforme è diventato sempre più sottile: ai giorno d'oggi, una grande casa di produzione che punti a guadagni elevati deve necessariamente pensare il suo gioco in funzione della possibilità di convertirlo e renderlo quindi disponibile alla maggior quantità possibile di giocatori. Il primo sintomo di abbandono da parte di Bioware dell'esclusiva PC si ha con la pubblicazione di *Star Wars: Knights of the Old Republic*; due anni dopo, nel 2005, la casa canadese arriva al punto di annunciare una esclusiva per Xbox, scatenando la ribellione di molti suoi fan, che gridano al "tradimento". L'esclusiva è il GdR action Jade Empire, ambientato in un mondo originale basato sull'estetica e la mitologia dell'Estremo Oriente. Nonostante l'etichetta, *Jade Empire* ha di "action" solamente la parte relativa ai combattimenti, peraltro niente affatto preponderante nel panorama generale: per il resto, si tratta del classico GdR Bioware dalla trama forte, pieno di dialoghi interessanti, di ardite scelte morali, di colpi di scena e di comprimari ben caratterizzati, con alcuni dei quali è anche possibile intessere la classica "romance". Com'era lecito prevedere, i giocatori su computer non sono certo rimasti a bocca asciutta: dopo poco più di un anno di attesa, *Jade Empire* viene ripubblicato in versione PC con grafica aggiornata e una nutrita serie di contenuti speciali, che non hanno mancato di scatenare l'entusiasmo del pubblico e il generale plauso della critica. La stessa storia si ripete con un altro gioco ambientato in un universo originale, questa volta fantascientifico: *Mass Effect* viene pubblicato su Xbox360 nel 2007 e su PC nel 2008. La struttura di base resta quella classica dei giochi Bioware, che abbiamo appena ribadito sommariamente parlando di *Jade Empire*; le novità di rilievo riguardano, questa volta, l'introduzione di un sistema di combattimento che strizza l'occhio agli appassionati di sparatutto tattici, nonché una rinnovata attenzione per l'aspetto cinematografico delle scene, con conseguente grande cura per l'estetica e la sceneggiatura, a scapito della libertà interpretativa (qualche critico ha biasimato *Mass Effect* proprio per il suo essere nient'altro che un "film interattivo"). Altro elemento curioso è l'introduzione, non del tutto riuscita, di una componente di libera esplorazione, nella forma della possibilità per il viaggiatore nello spazio protagonista della vicenda di atterrare su numerosi pianeti, in gran parte disabitati. *Mass Effect* ha avuto una piccola espansione gratuita intitolata *Bring down the Sky* ed è stato annunciato fin da subito come prima parte di una trilogia, anche se per ora non sia quasi nulla dello sviluppo dei capitoli successivi.

COSA CI RISERVA IL FUTURO?

I protagonisti del "Rinascimento" del GdR per computer sono dunque quasi tutti, per nostra fortuna, ancora attivi in questo campo. Bioware si è ritagliata nel tempo un ruolo sempre più da protagonista, riuscendo fin'ora nel difficilissimo intento di unire l'alta qualità destinata ai grandi appassionati a quella semplicità d'approccio che è ormai assolutamente necessaria nei prodotti per il mercato di massa.

"Nonostante l'etichetta, *Jade Empire* ha di "action" solamente la parte relativa ai combattimenti"

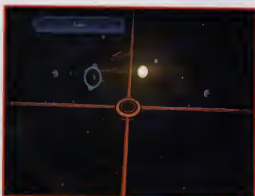
ARTISTI RINASCIMENTALI: TIM CAIN

Il nome di Tim Cain è quasi entrato nella leggenda dei videogiochi soprattutto grazie al suo ruolo di produttore e designer principale del capolavoro *Fallout*. Dopo aver lasciato precocemente Interplay (in Fallout 2 il suo ruolo è stato preso da Chris Avellone), fonda assieme a Leonard Boyarsky la nuova casa di sviluppo Troika, di cui diventa direttore esecutivo. Sotto questa nuova etichetta, lavora come designer principale per *Arcanum*, *Temple of Elemental Evil* e *Vampire: Bloodlines*. Con la chiusura di Troika, Tim Cain appare piuttosto disilluso e nelle interviste afferma di voler continuare a lavorare nell'industria, ma ricoprendo incarichi più dimessi. Nel 2008 è stato nominato designer capo presso la nuova casa di sviluppo Carbine Studios, divisione della grande azienda coreana Ncsoft, per la quale starebbe lavorando a un importante MMORPG che verrà annunciato nei prossimi mesi.

Mostrando di non dimenticare le sue origini, la casa canadese ha messo in sviluppo già da diversi anni un nuovo GdR che promette di essere l'erede "spirituale" di *Baldur's Gate*: si intitola *Dragon Age* ed è previsto per l'autunno del 2009. Sarà ambientato in un universo originale di ispirazione fantasy con accenti gotici e contenuti maturi, avrà alla base gli stessi meccanismi del capostipite (party, combattimenti strategici con pausa attiva, dialoghi approfonditi) e verrà pubblicato assieme a un potente editor che permetterà ogni forma di personalizzazione. Naturalmente la grande squadra di Bioware è attiva su più fronti: come abbiamo detto sopra, sono già stati annunciati ben due seguiti per *Mass Effect*, ma anche un nuovo capitolo di *Jade Empire* nonché un gioco online basato su un mondo persistente e ambientato nell'universo di *Star Wars*. *Obsidion*, dal canto suo, ha in cantiere un GdR ambientato nel mondo contemporaneo e intitolato *Alpha Protocol*, atteso sempre per il 2009: il giocatore verrà messo nei panni di un agente della CIA braccato dal governo statunitense, in un intreccio partorito ancora una volta dal genio di Chris Avellone. Inoltre, Obsidian ha in sviluppo un GdR basato sulla celebre ambientazione dei film della serie Aliens, ma purtroppo non sappiamo ancora né il titolo né la data di pubblicazione di questo nuovo lavoro. E che fine hanno fatto i vecchi autori di *Fallout*, già fondatori della defunta Troika? Come abbiamo già detto, questi altri protagonisti del "Rinascimento" sono purtroppo dispersi in varie compagnie. Tim Cain è al lavoro presso NCsoft e ha pubblicamente affermato di voler tenere d'ora in avanti un profilo più basso, passando più tempo a lavorare che non a parlare con i giornalisti. Leonard Boyarsky è invece al lavoro per la trama del nuovo capitolo di *Diablo* presso Blizzard: tutto lascia pensare che il più celebre dei GdR d'azione avrà, in questa sua nuova incarnazione, elementi di narrazione più profondi e sfaccettati, e la cosa non può che far piacere a tutti gli appassionati. **GMC**

In *Mass Effect* si combatte in una galassia sterminata.

ALLINEAMENTI

Dopo aver realizzato *Star Wars: Knights of the Old Republic*, dove il gioco teneva conto dell'avvicinamento dell'utente al "lato chiaro" o al "lato oscuro" della Forza, Bioware ci ha trovato gusto e ha mantenuto questa impostazione in tutti i suoi giochi successivi. In *Jade Empire*, il giocatore può seguire la via del "pugno chiuso" o quella della "mano aperta". In *Mass Effect*, il protagonista Shepard può essere etichettato, a seconda delle sue azioni, come "paragon" o "rinnegato".

The Elder Scrolls III: Morrowind è uno dei GdR migliori di sempre.

SOLI CONTRO IL MONDO

A partire dalla seconda metà degli anni Novanta, la casa di sviluppo statunitense Bethesda Softworks mette in pratica una filosofia del GdR basata sulla centralità del personaggio giocante e sulla libertà del giocatore di agire dentro un mondo, anziché subirne gli eventi.

La casa di sviluppo e produzione Bethesda Softworks è oggi tra le più conosciute al mondo, eppure il successo è per essa una conquista abbastanza recente. Quella che attualmente viene ritenuta responsabile della produzione di alcuni tra i più importanti GdR di tutto il mondo occidentale sorge nel lontano 1985, per iniziativa di un programmatore solitario di nome Christopher Weaver. Intenzionato a chiamare la sua creatura semplicemente "Softworks", Weaver trova il nome già depositato; dato che la base delle sue operazioni è la cittadina di Bethesda nel Maryland, il fondatore risolve il problema aggiungendo il nome della città alla dicitura originaria (oggi Bethesda ha la sua sede centrale a Rockville, sempre nel Maryland). All'inizio i pensieri del fondatore, già ingegnere informatico presso il MIT, riguardano tutto tranne il GdR: i primi giochi realizzati dal suo studio (che inizialmente comprende Weaver e solo un altro programmatore) sono simulazioni di calcio. In seguito, la compagnia realizza strategici, simulatori di guida, avventure: la virata verso i giochi di ruolo avviene solo in seguito all'inclinazione di un membro del gruppo, Julian Lefay, che oggi viene giustamente chiamato "il padre della saga *The Elder Scrolls*". Il primo esponente di questa serie si intitola *Arena* e viene pubblicato nel 1994: il titolo racconta, da solo, le intricate e per certi versi paradossali vicende che hanno segnato il suo sviluppo. Il gioco viene inizialmente concepito come un simulatore di combattimento in un mondo fantasy tradizionale: l'utente avrebbe dovuto creare un gruppo di guerrieri e con questo scalare la classifica dei migliori combattenti dell'Impero, concludendo la sua carriera con un'epico scontro

LE RAZZE DI TAMRIEL

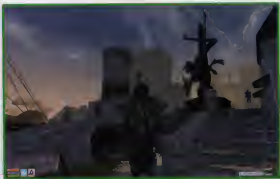
Uno degli elementi più interessanti dell'ambientazione della saga di *The Elder Scrolls* è l'interazione tra le dieci razze presenti nel gioco: si tratta di quattro razze umane (Imperiali, Redguard, Bretoni e Nordici), tre elfiche (Elfi Scuri/dunmer, Elfi Alti/altmer, Elfi dei boschi/bosmer), e tre bestiali (Orchi, Argoniani e Khajiit), queste ultime solitamente vittime di razzismo, pregiudizi o addirittura schiavitù.

PROGRAMMATORI RIVOLUZIONARI

Nell'articolo abbiamo parlato del fondatore di Bethesda; oggi la figura di riferimento della compagnia è ormai da molti anni Todd Howard, nato in Pennsylvania nel 1970. Entrato nel gruppo come beta tester ai tempi di Arena, è stato designer capo in *Daggerfall* e produttore esecutivo di *Morrowind*, *Oblivion* e *Fallout 3*. Designer capo di *Morrowind* e *Oblivion* è stato Ken Rolston, autentico veterano dell'industria videoludica (e del GdR da tavolo), attivo in questo campo fin dal 1982; dopo la pubblicazione di *Oblivion* ha lasciato Bethesda e ora lavora per Big Huge Games. Altra figura chiave della compagnia è Emil Pagliarulo, già guru di Looking Glass ai tempi della fortunata serie Thief; in Bethesda ha lavorato finora come scrittore in *Oblivion* (sue sono le quest della Fratellanza Oscura) e come designer capo in *Fallout 3*.

nella capitale e la successiva nomina a "campione del regno". L'ambientazione, quindi, doveva fungere da puro elemento di contorno per una serie progressivamente più complessa di scontri. In un secondo tempo, gli sviluppatori decidevano di aggiungere, tra un combattimento e l'altro, piccole missioni in stile GdR che consentissero l'acquisizione di potenziamenti: queste fasi si sarebbero dovute configurare come semplice momento di "stacco" nell'azione di gioco vera e propria, non dissimile dalle fasi di ottimizzazione della propria vettura previste nella maggior parte dei giochi di guida. I programmatori, però, si rendono presto conto che le missioni offrono molta possibilità di sperimentazione e decidono di dedicare a esse la maggior parte degli sforzi; alla fine, l'idea del torneo e degli scontri viene accantonata del tutto e rimane solamente nel titolo del gioco, già annunciato e depositato. Di conseguenza, l'inizialmente solo abbozzata ambientazione viene ampliata a dismisura, tramite elementi di caratterizzazione tratti nella quasi totalità dalle campagne di GdR cartacei giocate in quel periodo da Lefay e dagli altri programmatori all'opera, tra cui Ted Peterson e Vijay Lakshman. La trama è incentrata sulla liberazione dell'imperatore Uriel Septim VII, intrappolato in un'altra dimensione ("Oblivion", ma in *Arena* non è ancora chiamata con questo nome) da un crudele usurpatore; la caratteristica centrale del gioco, però, è la libertà concessa al giocatore nella scelta delle varie missioni da intraprendere, siano esse parte della trama o secondarie. Il sottotitolo *The Elder Scrolls* viene

"All'inizio, lo scenario doveva essere solo una base per gli scontri, ma poi..."

aggiunto solo nelle ultime fasi dello sviluppo, così da dare un nome al setting; il titolo *Arena*, ormai del tutto slegato dal gioco, viene goffamente giustificato trasformandolo nel soprannome dell'imperatore. Il prodotto, che al momento della pubblicazione soffre per i continui rimandi e i numerosi bug, ha un successo sostanzioso ma non esaltante; l'accoglienza critica è altalenante, e solo nel giro di diversi mesi *Arena* viene riconosciuto in tutta la sua carica innovativa. Bethesda si mette subito al lavoro su un seguito, che però anziché essere chiamato *Arena II* ha un nome nuovo, *Daggerfall*: si introduce così l'usanza di dare a ciascun titolo della serie una denominazione diversa, sempre costituita da una sola parola (usanza interrotta solo con l'espansione di *Oblivion*, *Shivering Isles*) e sempre con il

nome della serie, *The Elder Scrolls*, usato come premessa. Pubblicato nel 1996, *Daggerfall* amplia a dismisura il concetto alla base di Arena, presentando un mondo di gioco che molto probabilmente non è mai stato superato in quanto a dimensioni: 160.000 chilometri quadrati completamente esplorabili, con più di 15000 città e oltre 750000 personaggi non giocanti con cui interagire. Naturalmente queste caratteristiche hanno un peso in termini di dettaglio: gran parte del materiale, in *Daggerfall*, è generato casualmente e quindi segnato da tratti eccessivamente omogenei o confusionari. I dungeon sono assurdi labirinti ripetutamente intrecciati e solo riuscire a ritrovare l'uscita dopo una piccola esplorazione è un'impresa titanica; moltissime città sono totalmente identiche e appaiono ciascuna una copia dell'altra; i PNG che non hanno a che fare con la trama sono inutili comparse del tutto prive di qualsivoglia tratto caratterizzante. Eppure l'estensione del mondo, il punto di vista in prima persona, la presenza di possibilità come l'acquisto di una casa o il deposito di soldi in una banca rendono *Daggerfall* un'esperienza unica, che solo la succitata generazione casuale, oltre alla consueta pletora di difetti di programmazione, impedisce di considerare un grande capolavoro. Eppure, i semi sono ormai stati gettati. A questo punto basta aspettare che la tecnologia faccia qualche passo avanti e calibrare su di essa le ambizioni degli autori per far uscire dal cappello di Bethesda un titolo autenticamente eversivo, che segnerà profondamente la storia dei GdR per computer.

"*Morrowind* si configura, per il panorama dell'epoca, come una vera e propria rivoluzione"

LA "RIVOLUZIONE COPERNICANA"
Gli anni dal 1996 al 2002 sono molto difficili per Bethesda: pur avendo ottenuto un notevole apprezzamento sia dalla critica sia dal pubblico per il pur irrisolto *Daggerfall*, la casa di sviluppo statunitense ha le idee poco chiare su come mettere a frutto il nome della serie e si incammina verso strade incerte, sprecando preziose energie in progetti poco lungimiranti. Mentre una parte del gruppo si mette al lavoro su un nuovo capitolo della serie *The Elder Scrolls*, fin da subito intitolato

LE ESPANSIONI DI *MORROWIND*

Il terzo capitolo della saga *The Elder Scrolls* è stato ampliato, nei mesi successivi, da numerosi pacchetti di contenuti aggiuntivi. La prima espansione si intitola *Tribunal* ed è collocata nella capitale della provincia di Morrowind, Mournhold, raggiungibile tramite teletrasporto: dalla città è impossibile uscire e tutte le nuove quest si risolvono al suo interno. Di più ampio respiro è la seconda espansione, *Bloodmoon*, che aggiunge una nuova isola innevata (Solstheim) a nord di Vvardenfell, nella quale sono ambientate molte nuove missioni (la trama principale consente al protagonista di diventare un licantropo, e di sfruttare poi le sue nuove abilità anche nelle aree del gioco originale). Oltre alle due espansioni principali, Bethesda ha pubblicato anche vari plugin ufficiali, ossia mini-avventure o semplici nuove funzionalità di gioco, liberamente scaricabili dal sito ufficiale.

Oblivion è l'ultimo capitolo della saga *The Elder Scrolls*.

Morrowind, altri valenti programmatori si mettono all'opera su due spin-off della medesima: *Bottlespire*, gioco d'azione incentrato sul combattimento (l'unico della serie a concepire il multiplayer), e *Redguord*, avventura completamente lineare. Questi due prodotti, usciti rispettivamente nel 1997 e nel 1998, appaiono scarsamente ottimizzati, poco originali e soprattutto terribilmente riduttivi rispetto agli altri titoli della serie di cui portano il nome. Negli anni in cui scatta il "Rinascimento", Bethesda appare dunque una casa di sviluppo dall'avvenire modesto, incapace di realizzare le sue idee, poco abile nello sfruttamento del suo patrimonio di conoscenze. Per di più, *Bottlespire* e *Redguard* hanno un risultato assolutamente modesto in termini di vendite, mettendo i suoi autori in una posizione molto delicata, al limite della bancarotta. *Morrowind*, quindi, viene atteso da tutte le parti in causa con una tensione quasi apocalittica: per gli sviluppatori è l'unica speranza di sopravvivere, per il pubblico è la possibilità di salvare il nome di una serie che aveva mostrato, pur maldestramente, nuove vie di sviluppo al GdR per computer. Fortunatamente per tutti, il terzo capitolo della serie *The Elder Scrolls* non è solo un salvataggio e neanche solo una conferma: *Morrowind*, pubblicato nel maggio 2002, si configura, per il panorama dell'interpretazione digitale dell'epoca, come una vera e propria rivoluzione. In realtà, il concetto di base è lo stesso di *Doggerfoll*: ciò che da enorme importanza al nuovo capitolo della serie è, come abbiamo già accennato sopra, il suo accordo con la tecnologia del tempo. Da un lato la grafica 3D è ormai, nel 2002, la realtà dominante nel campo dell'intrattenimento videoludico, e si sposa alla perfezione con la filosofia della visuale in prima persona da sempre portata avanti da Bethesda; dall'altro lato, gli autori hanno progressivamente abbassato le proprie ambizioni, così da permettere la creazione diretta, senza istanze casuali, di tutti i contenuti del gioco, con conseguente aumento considerevole della qualità autorale del medesimo. Inizialmente, *Morrowind* doveva essere ambientato nell'intera provincia dell'impero di Tamriel da cui prende il nome; in seguito, gli autori, capitanati dal designer capo Todd Howard (entrato in Bethesda come beta tester poco prima della pubblicazione di Arena), decidono di limitare il campo alla sola isola di Vvardenfell. Ampiezza del territorio, numero di città e numero di PNG sono molto limitati rispetto a Daggerfall, ma paradossalmente la profondità e l'estensione di Morrowind sono molto maggiori perché ogni brano di paesaggio è letteralmente infarcito di cose da fare o anche solo da vedere. Vvardenfell è una grande isola vulcanica, suddivisa in zone molto diverse tra loro sia da un punto di vista ambientale sia da un punto di vista sociologico: è la patria degli Elfi Scuri (dunmer), una delle razze principali nell'ambientazione della serie, e la trama di *Morrowind* ruota proprio attorno all'origine distorta di questa razza, frutto di giochi di potere originatisi all'interno delle oscure manovre compiute dal "Tribunale", ossia dalla triade di divinità adorate dai dunmer, assieme al malvagio Dagoth Ur. Come risulta presto chiaro, quest'ultimo è il nemico finale da abbattere, ma le divinità apparentemente "buone" appaiono, dopo qualche ricerca, del tutto simili a quella malvagia: l'alter ego del giocatore si trova infatti a vestire, dopo contorte

LA RICERCA DELL'UOVO

Mondi vasti e liberamente esplorabili come quelli di Bethesda sono ideali per nascondere qua e là i cosiddetti "Easter Egg", cioè le sorprese destinate ai giocatori più attenti. Può trattarsi di oggetti strani, di elementi che rompono la "quarta parete" (cioè che si riferiscono al mondo reale anziché a quello immaginario del gioco), o anche di arguti riferimenti ad altri episodi della serie. Sia in *Morrowind* sia in *Oblivion*, ad esempio, è presente uno strano personaggio di nome Mi'aq The Liar, che racconta con fare stralunato le caratteristiche assenti dai due giochi, spiegando le motivazioni che hanno portato i programmatori a queste scelte.

CAVALLI RIUSCITI A METÀ

Una delle innovazioni più attese di *Oblivion* è stata l'introduzione del cavallo come mezzo di trasporto sulle lunghe distanze. Pur apprezzabile nel tentativo di recepire una delle richieste più pressanti fatte dai giocatori, l'implementazione delle cavalcature non si è però rivelata del tutto soddisfacente, tanto che Bethesda ha lasciato completamente da parte l'idea nelle sue produzioni successive.

peripezie, i panni del messia ("Nerevarine") atteso da una setta di dunmer eretici (i "sacerdoti dissidenti") affinché spazzi via i "falsi dei", cioè proprio il Tribunale, il cui potere è legato indissolubilmente a quello di Dagoth Ur. L'avventura si scioglie dunque con una punta di malinconia, e con la constatazione, come messa sullo sfondo, che ogni grande potere si basa su un'origine corrotta. La sottigliezza dei temi trattati, peraltro in parte banalizzata dagli evidenti tagli applicati in fase di produzione (il gioco non consente di portare alle estreme conseguenze gli eventi narrati e lascia al suo posto, senza una spiegazione adeguata, il Tribunale ormai decaduto e tutti i culti a esso collegati), lascia trasparire fin da subito la maggior cura del dettaglio messa in opera in *Morrowind* rispetto che nei predecessori; ma per quanto sia profonda, la trama, in questo gioco, è solo un elemento di contorno. La portata principale, nonché l'asse della "rivoluzione copernicana", è il mondo. La creazione manuale consente la costruzione di una ambientazione in cui è letteralmente possibile "perdersi", ma che non abbandona mai quei tratti di coerenza e credibilità del tutto assenti in *Daggerfall*. Vvardenfell è una realtà parallela fatta di villaggi, città, zone selvagge; le modalità dell'insediamento civile riflettono potenze, giochi di potere, sottili discriminazioni. L'Impero tenta a fatica di insediarsi attraverso la legione e le gilde, mentre le casate nobiliari dunmer si fanno la guerra a suon di violenze o persuasioni occulte, in un crescendo di tensione e ambiguità dal sapore shakespeariano. Nei palazzi del potere, i nobili portano avanti i propri progetti; nelle campagne, i contadini campano facendo i conti con la durezza delle condizioni ambientali; tra le diverse razze, collaborazioni forzate e razzismi che talvolta sfociano in schiavitù rendono problematiche le convivenze. In questo complesso panorama, cui fanno riscontro puntuale i numerosissimi (e lunghi) libri sparsi per il mondo, il giocatore è chiamato a inserirsi con il suo personaggio: a lui spetta la scelta di farlo coerentemente con le premesse, oppure attraverso schemi che rompono le consuetudini. L'eroe controllato dall'utente può diventare tutto e il contrario di tutto: campione di una casata nobiliare, capo di una gilda imperiale, semplice avventuriero free-lance, Nerevarine, brigante e cacciatore di tesori... anche tutto questo contemporaneamente, se lo si desidera (e si ha molto tempo a disposizione). Ma attenzione perché qui non stiamo parlando semplicemente di quella decantata "libertà" rivendicata da una moltitudine di prodotti: il punto centrale, quello in cui in ultima istanza si concretizza la "diversità" di *Morrowind*, è che questo gioco dà un senso anche al non far nulla, al non seguire nessuna missione particolare, al semplice "far vivere" il proprio personaggio. Cardine di questo aspetto è il sistema di crescita delle abilità, che non è gestito con il consueto sistema dei punti esperienza (che rende un obbligo non scritto l'accettazione di qualunque missione) ma sulla base dell'utilizzo che viene fatto delle medesime: più si tira di spada, più si diventa abili spadaccini. Questo significa che è perfettamente possibile agire per conto proprio, senza alcun input particolare, e interpretare anche un semplice cittadino, un turista, un cacciatore, un mercante: una marea di opportunità finora inesplorate si apre davanti agli occhi del giocatore di ruolo, e fa

"I primi filmati di presentazione di *Oblivion* colpiscono principalmente per la grafica di nuova generazione"

LE ESPANSIONI DI *OBLIVION*

Con il quarto capitolo della saga *The Elder Scrolls*, Bethesda ha cominciato a sperimentare la possibilità di vendere contenuti aggiunti per il gioco tramite download digitale; l'iniziativa ha avuto successo, tanto che sta per essere intrapresa anche per *Fallout 3*. I plugin ufficiali aggiungono nuove mini-avventure o anche dimore per vari tipi di personaggi (maghi, ladri, guerrieri); il più corposo, intitolato *Knights of the Nine*, ha avuto anche una edizione su dvd, assieme a tutti i plugin pubblicati fino a quel momento. Nel 2007 comunque Bethesda ha prodotto anche una espansione vera e propria, messa in vendita solo nei negozi: intitolata *Shivering Isles*, è ambientata nella realtà parallela di Sheogorath, il dio della pazzia, e si caratterizza per le ambientazioni e i personaggi folli e stralunati, parecchio differenti da quelli del gioco principale.

sembrare talvolta penosamente riduttive le sequenze di missioni che finora avevano sempre caratterizzato questo genere di intrattenimento. A tutto questo va aggiunta la distribuzione con il gioco di un potentissimo editor, tramite il quale ciascun utente può dar sfogo alla sua vena creativa o anche solo "correggere" qualche elemento poco gradito. La "rivoluzione" ha un successo strepitoso e Bethesda si trova catapultata dall'oggi al domani nell'Olimpo dei massimi creatori di GdR di tutti i tempi. Stranamente, nessuno raccoglierà la sfida, e questa casa di sviluppo resterà da sola nel delineare la strada dell'interpretazione "incondizionata".

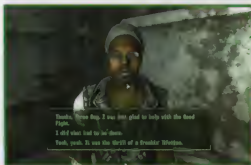
RIVOLUZIONE, CAPITOLO SECONDO

Con gli introiti e il successo di immagine derivati dal generale plauso con cui viene accolto *Morrowind*, Bethesda può tirare un sospiro di sollievo; mentre una parte della squadra si occupa delle espansioni per il suo primo blockbuster (ne parliamo nell'apposito box), un'altra parte mette subito in cantiere un nuovo capitolo della serie, intitolato *Oblivion*. Lo sviluppo viene seguito con grandissima attenzione da parte della stampa e del pubblico, entrambi fiduciosi di poter avere presto per le mani un prodotto che appare come lo stato dell'arte per quanto riguarda il GdR su computer. Fin da subito Bethesda concentra l'attenzione sulla correzione di quelli che erano stati visti come i difetti principali di *Morrowind*, ossia l'eccessiva staticità del mondo e dei PNG (praticamente del tutto privi di intelligenza artificiale), nonché la ripetitività dei combattimenti. A dire il vero i primi filmati di presentazione colpiscono principalmente per la grafica di nuova generazione, ai limiti del fotorealismo, soprattutto per quanto riguarda la resa della vegetazione. Grandi meraviglie promettono comunque anche la "radiant AI", la nuova intelligenza artificiale, che anziché basarsi su script fissi si regola in funzione delle esigenze concrete di ciascun PNG (purtroppo verrà limitata nella versione finale per evitare problemi connessi all'eccessiva "indipendenza" dei personaggi), nonché il nuovo

Fallout 3, uscito nei mesi scorsi, ha immediatamente conquistato pubblico e critica, anche se è stato molto chiacchierato.

sistema di combattimento, che al colpo semplice unisce nuove mosse speciali. *Oblivion* viene pubblicato nel marzo 2006: il plauso della critica è unanime, e anche gran parte degli appassionati saluta il prodotto di Bethesda come un nuovo ottimo esponente di quella filosofia interpretativa "totalizzante" che aveva iniziato con *Morrowind* ad affacciarsi presso il grande pubblico. Agli innegabili passi avanti compiuti nell'ambito della giocabilità, però, si accompagnano piccoli passi indietro nel campo dei contenuti. *Oblivion*, ambientato nella provincia di Cyrodiil, capitale dell'impero di Tamriel, presenta una trama principale basata sulla necessità di sventare un'imminente invasione demoniaca (il titolo del gioco è il nome della dimensione infernale da cui provengono i demoni), nonché varie sotto-trame incentrate sulle tre gilde principali (guerrieri, maghi e ladri) e su una quarta gilda di malvagi assassini (la Fratellanza Oscura). Se misurato alla complessità dell'ambientazione e delle missioni di *Morrowind*, il mondo di *Oblivion* appare riduttivo, anche se comunque qualunque paragone con ogni altro GdR si risolve, da questo punto di vista, in un autentico trionfo per Bethesda, che si conferma come l'unica casa di sviluppo capace di creare un gioco dentro il quale potersi perdere per centinaia di ore, magari senza seguire alcuna trama precisa. Con l'ansia di portare all'estremo la libertà di movimento che pur caratterizzava anche i suoi precedenti titoli, Bethesda compie peraltro, nel caso di *Oblivion*, qualche scelta di design discutibile: la principale riguarda il famigerato "livellamento automatico", che regola quasi tutti i nemici sulle capacità del protagonista, a scapito del senso di crescita del personaggio. Fortunatamente anche per *Oblivion* viene messo a disposizione degli utenti un potente editor, capace di intervenire su qualunque aspetto del gioco: oggi possiamo dire senza timore di smentita che l'ultimo capitolo della serie *The Elder Scrolls*, con le sue espansioni e magari qualche mod amatoriale, rappresenta una delle esperienze più alte che possono essere intraprese da un giocatore di ruolo su computer, caratterizzata dall'unione tra la filosofia di fondo di *Morrowind*, a suo tempo così rivoluzionaria, e le nuove tecnologie, all'insegna di una giocabilità più diretta e quindi aperta a fasce di pubblico maggiormente diversificate.

LA SFIDA DEL SECOLO

Con la chiusura di Black Isle nel 2003 (rimandiamo all'articolo dedicato al "Rinascimento" per maggiori dettagli), viene cancellato il progetto chiamato col nome in codice *Von Buren*, che si sarebbe dovuto concretizzare in un nuovo capitolo della saga di *Fallout*, che tanto successo di

critica aveva ottenuto negli anni Novanta del secolo scorso. Con una mossa che stupisce tutti, Bethesda decide di investire parte dei guadagni ottenuti con *Morrowind* per acquistare il marchio di questa serie, almeno per quanto riguarda il single player (il marchio per il multiplayer è ancora di Interplay). Ciò che lascia perplessi sia la critica sia il pubblico non è tanto l'evento in sé, quanto il fatto che tra la filosofia alla base dei giochi Bethesda e quella alla base della serie *Fallout* c'è un vero e proprio abisso. Quest'ultima viene considerata un cult soprattutto per la trama, la caratterizzazione dei personaggi, l'ampiezza delle scelte morali disponibili: tutti elementi che si configurano come i punti più "deboli" dei giochi Bethesda. Le perplessità aumentano quando quest'ultima comunica che il motore di *Fallout 3* sarà lo stesso di *Oblivion*, con conseguente rivoluzione anche delle stesse modalità di gioco: visuale in prima persona, mondo esplorabile liberamente, combattimenti maggiormente improntati all'azione. In realtà, quest'ultima affermazione è vera solo in parte: per cercare di recuperare le atmosfere dei vecchi combattimenti a turni, Bethesda crea un sistema di combattimento davvero originale, affrontabile sia in tempo reale (come in un normale sparatutto) sia sfruttando una sorta di "pausa attiva", disponibile in funzione della quantità di punti-azione posseduta dal nostro personaggio. Per il resto, gli autori di *Oblivion* mostrano una grandissima capacità di adattamento: la libertà esplorativa che caratterizzava i titoli della serie *The Elder Scrolls* viene considerevolmente limitata a favore della costruzione di missioni più complesse, ricche di bivi e di opzioni disponibili solo a personaggi dotati di determinate caratteristiche (per un confronto più approfondito tra la filosofia del nuovo *Fallout* e quella dei vecchi capitoli, rimandiamo agli articoli nelle prime pagine dello speciale). Quando *Fallout 3* viene pubblicato, nel 2008, risulta chiaro che ci si trova di fronte a un grande capolavoro, perfetto sia per chi cerca un prodotto in continuità con i precedenti capitoli (compatibilmente con lo sviluppo tecnologico di un decennio, com'è ovvio), sia per i tanti giovani che per la prima volta si accostano a questa affascinante ambientazione post-apocalittica. La vita di questo prodotto è appena agli inizi: anche per *Fallout 3* è stato pubblicato un potente editor, e in più Bethesda ha in cantiere varie espansioni, di cui scopriremo qualcosa di più solo nei prossimi mesi. Senza contare che è già in lavorazione un quinto capitolo, per ora innominato, della serie *The Elder Scrolls*. Per nostra fortuna, la "rivoluzione" non muore ed è, anzi, in ottima salute. **GMC**

L'ITP COLPISCE ANCORA!

Abbiamo già parlato dell'Italian Translation Project nell'articolo dedicato al "Rinascimento", ma val la pena tornare su questo gruppo di traduttori amatoriali perché uno dei suoi sforzi maggiori è stata proprio la traduzione integrale di *Morrowind* e delle sue due espansioni, effettuata tra l'altro in collaborazione con GMC (in occasione del numero che allegava il capolavoro Bethesda e la sua espansione *Bloodmoon*, quello di aprile 2005). Per maggiori informazioni, puntate il browser sul sito www.itpteam.org.

Con *The Witcher*, di cui parliamo in chiusura di articolo, il genere dei GdR cupi e gotici ha toccato l'apogeo.

MONDI CUPI

Nell'ultimo decennio, vari studi di sviluppo europei hanno realizzato giochi di ruolo per computer di grande spessore, caratterizzati da ambientazioni e tematiche più ciniche e realistiche rispetto alle loro controparti d'Oltreoceano

Nel marzo 2001, mentre il panorama del GDR per computer occidentale è dominato dai prodotti Bioware e Black Isle responsabili del "Rinascimento", viene pubblicato in sordina, sul solo territorio tedesco, un gioco di ruolo con visuale in terza persona sviluppato da una casa sconosciuta, Piranha Bytes. Il gioco si intitola *Gothic* e presenta caratteristiche molto originali, talvolta apprezzabili solo sulla lunga distanza. Inizialmente non era nemmeno prevista una edizione internazionale, ma la voce degli appassionati si fa sentire: dopo varie traversie, il gioco viene pubblicato anche in lingua inglese (novembre 2001, il publisher è Xicat Interactive), e alla fine, un anno dopo la pubblicazione in tedesco, viene prodotta perfino una versione italiana. Come mai tutto questo interesse da parte dello "zoccolo duro"? E' presto detto: Gothic recupera una impostazione di gioco da troppo tempo dimenticata, la visuale in terza persona, e la coniuga con una cura per il realismo senza precedenti. Non va dimenticato che nel 2001 *Morrowind* è ancora di là da venire: i giochi di ruolo sono monopolizzati dalla visuale isometrica dall'alto, dai regolamenti mutuati dal cartaceo, dalla presenza del party e dalla conseguente declinazione "tattica" dei combattimenti. L'ultima grande produzione impostata sulla visuale in prima persona prima di Gothic è

Gothic è stato il capostipite di una serie di GdR di stampo europeo.

INNOMINATO SUO MALGRADO

Il protagonista della serie *Gothic* è un po' diverso dagli altri "innominati" che si trovano spesso nei videogiochi: non ci sono arcani motivi dietro il suo non avere un nome. Anzi, il protagonista un nome ce l'avrebbe, ma ogni volta che tenta di dirlo... viene interrotto!

Gothic II, lungamente atteso in Italia, ha ampliato le possibilità del predecessore senza stravolgere la struttura di gioco.

il nono capitolo della celebre saga di Ultima, pubblicato nel 2000, caratterizzato però da una incompiutezza che ne vizia profondamente il valore complessivo: qualche critico azzarda fin da subito il paragone, affermando che *Gothic* è ciò che *Ultima IX* doveva essere fin dall'inizio. Il prodotto di Piranha Bytes, però, è caratterizzato soprattutto, come abbiamo già detto, dal suo profondo realismo. Il giocatore viene messo nei panni di un piccolo e insignificante criminale senza nome, sbattuto in una galera a cielo aperto collocata in una valle mineraria, in un regno dal sapore fantasy marcatamente mitteleuropeo. Gli umani sono in guerra con gli orchi e hanno bisogno di un minerale magico con cui realizzare armi sempre più potenti; i colpevoli di qualunque reato, quindi, vengono costretti a lavorare come minatori, e per far sì che nessuno fugga dalla valle è stata creata attorno alla medesima una barriera magica. Quest'ultima è però andata fuori controllo: è possibile entrarci ma non uscirci, e nessuno sa bene come fare a disattivarla; per di più i prigionieri, approfittando di un momento di distrazione delle guardie, hanno preso il sopravvento e hanno trasformato la valle mineraria in una comunità auto-gestita, con cui il re è costretto a trattare per avere il prezioso metallo. Naturalmente, i prigionieri non sono d'accordo su come uscire da questa situazione, e si sono divisi in tre "campi": il campo vecchio gestisce il commercio del metallo con il re ed è il più favorevole al mantenimento dello status quo; il campo nuovo accumula il metallo per adoperarlo per causare una esplosione in grado, forse, di far crollare la barriera; il campo palude, infine, si affida all'adorazione di una divinità di nome "Sleeper" per trovare una via di fuga. I momenti più interessanti di *Gothic* sono proprio i primi, quando il nostro alter ego è un signor nessuno, costretto a guadagnarsi la fiducia dei membri dei tre campi così da ottenere il permesso di accedere alle aree dove si trovano i capi più potenti: questa lunga (e poco epica) ascesa verso il potere è stata indicata anche come un limite, ma in realtà è il vero punto di forza di questo gioco, dato che costringe il giocatore, con motivazioni pertinenti, a immergersi nella vita delle varie comunità sorte all'interno della valle, assistendo a quelli che all'epoca apparivano come autentici prodigi nel campo della simulazione dei comportamenti. Ogni personaggio non giocante, in *Gothic*, compie una sua vita indipendente dalle azioni del protagonista, governata attraverso azioni attentamente "scriptate", che riproducono con dovizia di particolari moltissime circostanze: i nostri compagni prigionieri si alzano la mattina, vanno a lavarsi il viso, si recano al lavoro, si interrompono per mangiare, la sera si radunano attorno al fuoco e magari suonano uno strumento... L'elemento forse più interessante è che questo mondo vivo si riflette concretamente nella giocabilità: se vogliamo rubare un oggetto a qualcuno, possiamo aspettare che abbandoni la sua baracca per andare al lavoro; se qualcuno ci ha incaricato di eliminare una persona, possiamo seguirla e aspettare che sia da sola, e così via. Naturalmente una intelligenza

> "*Gothic* ha caratteristiche molto originali, talvolta apprezzabili solo sulla lunga distanza"

DALLA RUSSIA CON FURORE

Tra i giochi di ruolo non statunitensi pubblicati negli ultimi anni, merita una menzione anche *Hard to be a God*, sviluppato dai russi Burut Interactive e prodotto da Akella. Caratterizzato da prospettiva isometrica e combattimenti action, il gioco ci mette nei panni di un agente imperiale in quello che è apparentemente un mondo medievale con lievissime sfumature fantasy, quasi del tutto privo di elementi soprannaturali. E' proprio la ricchezza e l'originalità del mondo, tratto anche in questo caso da un'opera letteraria (l'omonimo romanzo dei fratelli Strugatsky, ancora inedito in Italia), a costituire il punto di forza di questo titolo, purtroppo decisamente sottovalutato dalla maggior parte della critica, forse perché la vera natura dell'ambientazione emerge solo nelle fasi avanzate dell'intricata trama principale.

MOUSE? GIAMMAI!

Uno degli elementi che a suo tempo scatenarono maggior perplessità riguardo a *Gothic* fu che il gioco doveva essere interamente controllato tramite tastiera. Scomodissimo nei primi momenti, questo sistema in realtà poteva essere padroneggiato con poco sforzo e risultava alla fine interessante per come venivano gestite le varie mosse in combattimento.

IN ITALIANO?
L'unico gioco citato a non aver avuto una traduzione ufficiale in italiano è *Divine Divinity*; anche in questo caso però ha provveduto il mai troppo lodato Italian Translation Project, al cui sito Internet vi rimandiamo per ulteriori dettagli: www.itpteam.org. Questa traduzione è stata realizzata in collaborazione con GMC!

artificiale tanto elaborata sa anche reagire prontamente alle azioni del personaggio giocante: piazziamoci in mezzo a una strada e ci verrà chiesto di spostarci per far passare la gente; sguainiamo un'arma e ci verrà intimato di metterla da parte; entriamo in una baracca senza essere stati invitati e ci verrà chiesto di uscire. Certo, non mancano le semplificazioni e le estremizzazioni (la gente reagisce allo stesso modo a un omicidio e al furto di una caramella), ma lo sforzo per creare un mondo realistico colpisce moltissimo il pubblico dell'epoca: da questo punto di vista *Gothic* fissa un nuovo standard, e rende definitivamente inaccettabili le "statuine" in cui spesso si concretizzano i PNG di tanti altri giochi di ruolo. Dal punto di vista contenutistico, il prodotto di Piranha Bytes si fa notare anche per gli accenti cinici e disillusi con cui viene tratteggiato il mondo di gioco, coerentemente con le sue premesse: i galeotti sono rudi e volgari, quasi del tutto privi di buoni sentimenti o di volontà salvifica, interessati semplicemente a trarre il più possibile per se stessi dalla bizzarra situazione in cui si trovano. Il sapore che si respira da questa ambientazione è dunque quanto di più lontano si possa immaginare dal fantasioso ottimismo dei prodotti d'Oltreoceano, rotto negli anni precedenti solo dalle lodevoli eccezioni di *Fallout* e *Planescape: Torment*: motivo in più per reputare *Gothic* una necessaria boccata d'aria fresca in un genere che per sua natura tende all'auto-ripetizione, soprattutto sul piano dei contenuti. Visto l'inatteso successo, Piranha Bytes mette subito in cantiere un secondo capitolo, che però avrà, similmente al primo, diverse traversie in fase di pubblicazione. *Gothic II* giunge sugli scaffali tedeschi nel novembre 2002; all'inizio del 2003 il gioco è disponibile in lingua inglese anche nel resto dell'Europa (compresa l'Italia, dove però arrivano pochissime copie, esaurite in breve tempo); gli Stati Uniti sono costretti ad attendere fino alla fine del 2003, mentre gli italiani non anglofoni, dopo aver atteso per mesi una annunciata e mai realizzata versione italiana per Atari, vedono arrivare il gioco ormai irrimediabilmente "vecchio" (e infatti fin da subito in edizione economica) sotto l'etichetta Jowood. A una tanto travagliata vicenda distributiva fa da contraltare, fortunatamente, una realizzazione impeccabile: *Gothic II* amplia, senza esagerare, la struttura alla base del primo capitolo, arricchendola di tanti nuovi elementi interessanti ma mantenendo intatto il feeling originario. Fuggito dalla colonia, il protagonista senza nome si trova a dover fare i conti con l'invasione delle terre del regno da parte di un esercito capitanato nientemeno che da draghi; prima di potersi occupare seriamente del problema, però, è necessario ancora una volta rendersi credibile tra le varie comunità, intraprendendo la strada del guerriero (poi paladino), del mercenario (poi cacciatore di draghi) o del novizio (poi mago). Nel 2003 Piranha Bytes inizia a

Il terzo capitolo della serie *Gothic* non si è rivelato all'altezza dei predecessori.

"L'ambizione di *Divine Divinity* è unire il combattimento frenetico alla *Diablo* ai lunghi dialoghi e alla trama di *Baldur's Gate*"

sviluppare l'espansione *La notte del Corvo*, che tanto per cambiare arriverà nei negozi in versione localizzata solo nel 2005; pur offrendo nuovi contenuti interessanti, il pacchetto addizionale ha il grave difetto di intervenire pesantemente anche nel gioco base, imponendo l'inizio di una nuova partita e quindi la ripetizione di gran parte delle vecchie missioni prima di poter accedere alle aree inedite. Dopo il generale apprezzamento di *Gothic II*, Piranha Bytes si trova nella incredibile situazione di essere salutata, da molti, come il maggior rivale di Bethesda, che nel 2006 pubblica il suo capolavoro *Oblivion*: in realtà la somiglianza tra i prodotti di queste due case di sviluppo è solo superficiale, limitata alla visuale e alla presenza di un solo personaggio giocante; per il resto, la filosofia alla base della serie *Gothic* è molto lontana dall'idea di interpretazione radicale che fa da fondamento ai giochi Bethesda. Comunque, lo sviluppo di *Gothic III* avviene all'insegna del continuo confronto con *Oblivion*: il prodotto di Piranha Bytes arriva sugli scaffali nell'ottobre del 2006, etichetta Jowood, e purtroppo esce dalla tenzone con le ossa rotte. Tutto nel gioco tradisce l'uscita affrettata: le prime versioni sono letteralmente inutilizzabili nella maggior parte delle configurazioni in commercio. Con qualche patch la situazione migliora, ma non di molto: alcuni aspetti del prodotto sono talmente grezzi da richiedere una completa riprogrammazione. Inoltre, il gioco tradisce le ambizioni eccessivamente alte dei suoi autori, forse un po' troppo galvanizzati dall'essere stati messi a confronto con un gigante del settore: il mondo di *Gothic III* è troppo vasto e frammentato, la trama è esile e dispersiva, le soluzioni narrative eccessivamente riduttive rispetto al contesto. Qualcuno difende gli autori scaricando tutte le colpe su Jowood: il rapporto tra sviluppatore e produttore inizia a lacerarsi, tanto che dopo pochi mesi Piranha Bytes rompe il suo contratto, lasciando a Jowood il marchio della saga e incominciando lo sviluppo di una nuova serie, intitolata *Risen*, che promette di rinverdire il fasto dei primi due capitoli della saga di *Gothic*. Jowood naturalmente non ha abbandonato il marchio: è stata da poco pubblicata un'espansione stand-alone (cioè che non necessita del gioco base per essere giocata) per *Gothic III* intitolata *Forsaken Gods* e sviluppata dallo studio indiano Trine Games, purtroppo ancora più problematica del gioco base e dunque accolta con la medesima freddezza a esso a suo tempo riservata, ed è in sviluppo un nuovo capitolo della saga, dal titolo provvisorio *Arkania: A Gothic Tale*, affidato a SpellBound Studios, rinomati autori di strategici e tattici (*Desperados*).

LARIAN STUDIOS

Nel 2002, la semi-sconosciuta casa di sviluppo belga Larian Studios pubblica un GDR con visuale isometrica intitolato *Divine Divinity*: la sua ambizione, non certo modesta, è unire il combattimento frenetico alla *Diablo* ai lunghi dialoghi e alla trama di *Baldur's Gate* (un critico conia, per descriverlo, l'arguto nome *Diablo's Gate*). Il gioco è molto interessante, soprattutto perché recupera l'esplorazione libera su grandi mappe di

VIVA LA COMMUNITY!

Anche l'irrisolto *Gothic III* va aggiunto alla lunga lista dei titoli presi a cuore dagli appassionati: è tutt'ora in sviluppo una grande patch semi-amatoriale (vi collaborano anche i programmatori di SpellBound) che tenterà di porre rimedio ai numerosi problemi che ancora affliggono il gioco originale. Per conoscere gli sviluppi, potete consultare il forum ufficiale all'indirizzo forum.jowood.com.

Divine Divinity è uscito nel 2002 e coniuga le caratteristiche di illustri predecessori.

Two Worlds, sviluppato da Reality Pump, mette a disposizione del giocatore un vasto mondo da esplorare.

WITCHER CONTRO WITCHER

Gli autori di *The Witcher* hanno realizzato anche un simpatico e gratuito "browser game", cioè un gioco utilizzabile tramite il semplice ausilio del nostro normale programma di navigazione in Internet; si chiama Versus e vi si può accedere all'indirizzo versus.thewitcher.com.

territorio selvaggio, abbandonata, nell'ambito dei giochi con visuale isometrica, fin dai tempi del primo capolavoro di Bioware. La trama è lunga e intricata e l'ambientazione è pregna di quel sapore agrodolce che caratterizza le produzioni europee: momenti umoristici e cinici si alternano a eventi tragici, citazioni erudite si accompagnano a semplici sessioni di puro "hack and slash" (combattimento a oltranza), orchi e folletti si affiancano a tematiche di enorme spessore (uno degli "Easter Egg" è un commosso omaggio alle vittime degli eventi dell'11 settembre 2001). Complice il fatto che la trama tarda a "decollare", l'accoglienza del gioco non è così entusiastica: gli appassionati però sono molto colpiti, tanto che attorno al titolo sorge una community vasta e attiva. Nel 2004 Larian pubblica uno spin-off intitolato *Beyond Divinity*, di mediocre qualità; gli occhi sono tutti puntati sul nuovo capitolo della saga, intitolato semplicemente *Divinity 2* e ormai in sviluppo da molti anni. Se tutto va come previsto, verrà pubblicato nel corso del prossimo autunno.

REALITY PUMP E *TWO WORLDS*

Nell'estate 2007, arriva nei negozi un gioco stranamente molto ambizioso, se si considerano le credenziali dei suoi sviluppatori: il gioco si chiama *Two Worlds* e gli autori sono i polacchi di Reality Pump, già noti per alcune serie di strategici (*Earth 2160*). Questo prodotto promette di replicare i fasti del sempre più citato *Oblivion* di Bethesda, offrendo un mondo amplissimo esplorabile liberamente, un elaborato sistema di fazioni, un complesso sotto-gioco sull'alchimia e uno stile di combattimento diretto e infarcito di mosse speciali. Queste caratteristiche sono effettivamente presenti nel pacchetto finale, ma il paragone con l'ultimo esponente della serie *The Elder Scrolls* risulta senza dubbio esagerato: pur essendo un gioco valido, *Two Worlds* soffre di alcune scelte di design che lo portano ad avvicinarsi maggiormente, in molti frangenti, ai giochi di ruolo "action" piuttosto che a quelli "puri". Il problema non è solo la gran quantità di creature ostili che popolano il paesaggio, ma anche la carenza di caratterizzazione e di varietà di città e villaggi, per non parlare dei PNG, simili a tanti piccoli cloni del tutto privi di personalità. Si aggiunga a tutto questo la totale assenza di opzioni simulative (non è neanche consentito andare a dormire) nonché le incertezze di programmazione, sanate fuori tempo massimo da patch che superavano il gigabyte di dimensioni, e si comprenderà l'accoglienza altalenante da parte di critica e pubblico. Il successo di vendite però è notevole, tanto che è in cantiere una espansione stand-alone, intitolata *The Temptations*, che vedrà la luce nel corso del 2009.

> "*The Witcher* arriva sugli scaffali come un tornado, lasciando perplessa gran parte della stampa specializzata"

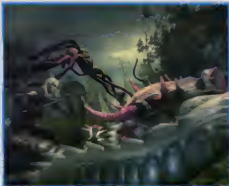
CDPROJEKT E IL CAPOLAVORO

Quello che è da tutti considerato il miglior GDR del 2007 arriva da una casa di sviluppo poco conosciuta in Occidente, CdProjekt RED, divisione della più importante casa di produzione e

A POKER CON IL CACCIATORE DI STREGHE

Una delle caratteristiche più interessanti di *The Witcher* è la grande cura con cui sono stati realizzati i mini-giochi che interrompono di quando in quando l'azione principale. Il più importante riproduce su schermo emozionanti partite a poker con i dadi, che il protagonista può cominciare con vari personaggi sparsi per il mondo. Vero e proprio gioco nel gioco, il poker di *The Witcher* consente l'applicazione di fini strategie e ha anche dato vita a piccole guide strategiche, concentrate solo su di esso. Talvolta, la sua esecuzione è stata anche fusa in modo pertinente a varie missioni, contribuendo a dare una sensazione di forte continuità tra le diverse "anime" del capolavoro di CdProjekt.

CHI NON PARLA È PERDUTO!

Il primo *Gothic* si fece anche notare, a suo tempo, per l'essere forse il primo gioco di ruolo caratterizzato da dialoghi completamente doppiati in inglese. Quello che oggi è diventato un aspetto comune a quasi tutti i titoli in commercio, apparve a quel tempo come una novità importante, capace di conferire realismo a ogni istante di gioco, dal veloce dialogo con una guardia, alla lunga disquisizione con il saggio, fino alla possibilità, sino a quel momento inedita, di origliare le conversazioni altrui, carpendo magari da esse qualche informazione interessante ai fini del completamento di qualche missione. Attualmente, doppiare tutti i dialoghi è una sorta di obbligo non scritto, e questo ha spesso come conseguenza la riduzione dei dialoghi stessi, accompagnata a una sconsolata considerazione: chi mai riuscirebbe a realizzare una versione interamente doppiata di *Planescape: Torment*? E soprattutto: il gioco ne guadagnerebbe o ne perderebbe?

distribuzione di videogiochi polacca. Sviluppato con un budget molto alto nel corso di lunghi anni e prodotto da Atari, *The Witcher* arriva sugli scaffali come un tornado, lasciando stupita gran parte della stampa specializzata, talvolta poco sensibile ai grandi progetti provenienti da lidi poco noti. Lo stupore deriva dalla qualità e dall'enorme spessore del gioco, caratteristiche che non ci si aspetta di trovare in un prodotto realizzato da esordienti e per di più basato su un motore vecchio di anni, l'Aurora del primo *Neverwinter Nights*, peraltro rielaborato fino a essere quasi irriconoscibile. Un simile risultato è il frutto non solo di passione e competenza, ma anche di una precisa "scelta di campo", padroneggiata con notevole abilità: CdProjekt identifica come colonne portanti del GDR la trama forte e il bivio morale, e tratteggia su questi binari una vicenda collocata in un background letterario molto profondo, tratto dalla più famosa serie di romanzi e racconti dello scrittore Andrzej Sapkowski. Il protagonista del gioco è Geralt di Rivia, uno degli ultimi esponenti dei cosiddetti "Witcher", cacciatori di mostri dotati di capacità soprannaturali: fortemente caratterizzato e molto carismatico, l'alter ego del giocatore si muove dentro un mondo cinico e ambivalente, dove oscure trame agiscono nell'ombra e dove i valori più alti sono il denaro, il potere, il sesso. Pieno di momenti in cui vengono toccate tematiche attuali e spesso controverse, *The Witcher* è un'ottima prova dell'assioma secondo cui la grande arte affonda sempre le proprie radici nel proprio tempo e nelle sue istanze culturali, rifuggendo da ogni auto-assolutoria fuga verso immaginifici mondi di fiaba. I profondi tagli che il prodotto ha subito prima della sua commercializzazione in Nord America sono significativi, da questo punto di vista, della diversa concezione dell'intrattenimento videoludico che si ha oltreoceano. Il gioco di CdProjekt è notevole anche per la grande cura dedicata al supporto e alla rifinitura del prodotto: circa un anno dopo la sua uscita, *The Witcher* viene ripubblicato in una *Enhonced Edition* ricca di miglioramenti sia grafici sia concernenti la giocabilità, per di più dando la possibilità a chi già possiede il gioco di scaricare gratuitamente le nuove funzionalità. Attualmente sono in lavorazione piccole espansioni che verranno messe in vendita in rete, nonché una versione del gioco per console, intitolata *Rise of the White Wolf*. **GMC**

GADGET PER TUTTI I GUSTI

Tra i giochi citati, quello con l'edizione per collezionisti più ricca è senza dubbio *Two Worlds*: all'interno della scatola ci sono mazzi di carte, una maglietta e addirittura un tagliacarte a forma di pugnale! Notevole anche l'edizione da collezione di *The Witcher*, senza contare che anche l'Enhanced Edition di questo gioco è ricca di contenuti aggiuntivi.

La serie di GdR action *Dungeon Siege* è tra le più popolari.

EROI IN AZIONE

Con la pubblicazione di *Diablo* da parte di Blizzard, il GdR si arricchisce del sotto-genere "action": vediamo cosa è stato prodotto negli ultimi anni in questo piccolo ma ricco settore.

Nel 1996, dunque poco prima dell'inizio del "Rinascimento" come l'abbiamo delineato in altri articoli di questo speciale, il mondo del GdR digitale viene sconvolto dall'arrivo di una importante novità, che negli anni successivi influenzerà profondamente il genere nella sua interezza. Blizzard, casa di produzione californiana già celebre per la sua serie di strategici in tempo reale Warcraft, pubblica un gioco di ruolo molto particolare, intitolato *Diablo*. La singolarità di questo titolo sta nella sua volontà di unire lo scheletro di un normale GdR, fatto di eroi personalizzabili, statistiche e semplici missioni, con la rapidità di approccio e la linearità tipica dei giochi d'azione più elementari, quali i picchiaduro o i "dungeon crawler", cioè i giochi basati sull'esplorazione di labirinti generati casualmente, infarciti di mostri da sconfiggere e di tesori da scoprire (che peraltro possono essere considerati i pionieri del GdR su computer: rimandiamo all'articolo dedicato ai "roguelike" per maggiori dettagli). In *Diablo*, il giocatore viene messo nei panni di un classico avventuriero che agisce all'interno di un mondo fantasy dalle tinte particolarmente gotiche, quasi horror: il suo compito è esplorare i sotterranei del villaggio di Tristram per porre un freno a una invasione demoniaca, capitanata nientemeno che dal Diavolo in persona. Il gioco comprende un'area pacifica di partenza (lo stesso villaggio di Tristram, o meglio le sue rovine) e per il resto si risolve in un unico grande dungeon su più livelli, tutti ricolmi di mostri da eliminare tramite il combattimento. Descritto a parole, *Diablo* sembra poco originale e decisamente riduttivo rispetto a tanti altri prodotti di cui abbiamo parlato in queste pagine: eppure, il suo successo all'epoca della pubblicazione è incredibile, così come anche il suo strascico di polemiche e la schiera di "cloni" a cui ha dato vita. Come si spiega tutto ciò? Forse, un buon punto di partenza può essere l'assunto

IL COLLEZIONISTA

Un elemento centrale nei GdR d'azione è la scoperta di nuovi oggetti con cui equipaggiare il personaggio giocante. Per aumentare lo stimolo verso la ricerca, i programmatori sono soliti inserire oggetti di ogni tipo: normali, magici, rari, e anche "di gruppo". Questi ultimi cosituiscono vari "set" che, se riuniti, aggiungono sostanziosi bonus alle abilità del personaggio.

> "*Diablo* ha un'atmosfera e uno stile artistico curati e fortemente caratterizzati"

GLI OUTSIDER: PRIMA PARTE

In questi ultimi anni sono usciti tanti GdR d'azione, spesso con ambizioni più modeste rispetto ai titoli maggiori di cui ci occupiamo nell'articolo. Nell'aprile 2007 viene pubblicato da Koch Media *Down of Magic*, sviluppato da SkyFallen: il gioco offre la possibilità di interpretare personaggi buffi e stereotipati e le sue mappe sono caratterizzate da una certa ampiezza e ricchezza di dettagli, ma la giocabilità è piatta e presenta problemi di progettazione piuttosto gravi. Nell'estate dello stesso anno, arriva sugli scaffali dei negozi *Loki*, sviluppato dalla casa francese Cyanide, già nota per la sua serie di simulazioni ciclistiche Pro Cycling Manager; il gioco si richiama con evidenza a *Titan Quest* nell'evocare, come ambientazione, un fantasy intriso di reminiscenze mitologiche (azteche, egiziane, greche e nordiche), ma la realizzazione pratica non è in grado di competere con il capolavoro di Iron Lore. Nell'ottobre 2007 viene pubblicato *Avencast*, sviluppato dalla casa austriaca Clockstone Software; distribuito in Italia da FX Interactive, e quindi messo in commercio fin da subito a un prezzo irrisorio (9,90 euro), il gioco rappresenta, senza particolari ambizioni ma con perizia e anche con una certa simpatia, la lotta di un giovane mago contro i demoni che invadono la sua accademia. Pur di respiro minore rispetto ai "grandi" di cui parliamo nell'articolo, *Avencast* è tra i GdR d'azione più riusciti degli ultimi mesi, e merita dunque un'occhiata da parte degli appassionati del genere.

Diablo è il capostipite dei GdR in azione, e vanta un seguito uscito (in alto a destra) e uno atteso per quest'anno.

secondo cui sono i dettagli a fare la differenza. Se è vero che è perfettamente inutile concepire una ambientazione o una trama originali e complesse se poi non le si sa concretizzare in un prodotto altamente giocabile, è altrettanto vero che spesso la giocabilità perfetta si basa su premesse molto semplici. *Diablo* ha un'atmosfera e uno stile artistico curati e fortemente caratterizzati, e i suoi pochi elementi di base si fondono in una esperienza di gioco diretta e ipnotica, con un coinvolgimento che spesso arriva al limite dell'assuefazione. La rapidità d'approccio dell'enigmatico capolavoro Blizzard ha anche una conseguenza importante in termini di target: con *Diablo* si avvicinano al GdR, pur in questa sua forma così elementare, molte persone prima respinte dalla complessità del genere. Questo rende insofferenti gli appassionati più intransigenti, spesso permeati di un certo elitismo: è innegabile anche per loro, però, che la giocabilità di *Diablo* è semplicemente perfetta, e questo dovrebbe essere il più importante metro di giudizio quando si analizza un prodotto di intrattenimento. La saga Blizzard viene arricchita da un secondo capitolo nel 2000; il successo è ancora una volta notevolissimo, tanto che *Diablo II* può essere considerato senza dubbio il capostipite della generazione contemporanea dei GdR action. Il gioco espande il concept alla base del primo capitolo suddividendo la campagna in quattro atti, ciascuno con una ambientazione diversa e locazioni all'aperto e al chiuso, esplorabili anche senza soluzione di continuità: l'obiettivo ultimo rimane, comunque, l'eliminazione delle centinaia e centinaia di creature ostili che popolano campagne e sotterranei. Il singolare sistema di salvataggio, che mette da parte lo stato del personaggio ma non quello delle mappe (che quindi si ripopolano ad ogni riavvio), fa discutere ma diventa al contempo il nuovo standard per il genere, grazie soprattutto alla sua perfetta aderenza alle necessità del gioco online. Tratto caratterizzante della saga di Blizzard è infatti, fin dal primo capitolo, il suo ottimo comparto multigiocatore, basato sui server gratuti di Battle.net. Da diversi anni è in sviluppo un nuovo capitolo della saga di *Diablo*, che con ogni probabilità vedrà la luce alla fine del 2009.

LA SERIE *DUNGEON SIEGE*

Nel 2002 la casa di sviluppo Gas Powered Games, con sede a Redmond, pubblica per Microsoft un GdR action che avrà un grande successo, intitolato *Dungeon Siege*. Il suo designer principale è Chris Taylor, già responsabile di una delle più famose serie di strategici in tempo reale, *Total Annihilation*. Il gioco mette il fruitore nei panni dell'immancabile eroe alle prese con il salvataggio del mondo fantasy di Aranna, messo in pericolo dall'invasione di una razza di bestie antropomorfe chiamate Krug. L'avanzamento nella trama, peraltro solo accennata e piena di stereotipi, avviene tramite il combattimento contro migliaia di creature, che ostacolano il percorso dell'eroe e dei suoi compagni (il gioco consente la formazione di un party fino a otto elementi); tale percorso

ROSSO SANGUE

Si potrebbe pensare che un gioco incentrato nell'eliminazione di centinaia di nemici debba essere necessariamente violento. In realtà, tra i titoli citati solo *Diablo* e il suo successore esagerano con il sangue e gli smembramenti, ma la visuale isometrica diminuisce notevolmente il senso di orrore complessivo. Per il resto, molti giochi, come *Titan Quest*, non rappresentano mai né sangue né smembramenti, forse per evitare classificazioni PEGI troppo onerose.

OBBLIGATI A GIOCARE?

Il sistema di salvataggio inaugurato da *Diablo II* e ripreso da *Dungeon Siege II*, *Titan Quest* e altri ha uno spiacevole effetto collaterale: per evitare di dover "rifare" certe sezioni di gioco, è necessario salvare in punti precisi, dopo aver attivato un punto di teletrasporto. Questo obbliga talvolta a continuare a giocare controvoglia solo per evitare di dover affrontare nuovamente un potente nemico già sconfitto.

è completamente lineare, in pratica un immenso "corridoio" concretizzato ora in un buio dungeon, ora in un bosco, ora in una montagna innevata. A suo tempo, *Dungeon Siege* provoca scalpore soprattutto per il suo sistema grafico: il gioco è completamente in tre dimensioni e non presenta alcun tempo di attesa dato che tutti gli elementi dello scenario, peraltro ottimamente realizzati, vengono caricati "in streaming" man mano che il nostro personaggio si sposta. Purtroppo, tanta magnificenza dal punto di vista tecnico si sposa a contenuti anonimi e poco sviluppati; soprattutto, la giocabilità è molto meno coinvolgente rispetto a quella di *Diablo*, dato che gli autori, forse nel tentativo di rendere il gioco accessibile a chiunque, vi hanno innestato automatismi eccessivi. Dopo una espansione stad-alone per il primo capitolo intitolata *Legends of Aranna*, che ripropone questi medesimi problemi, Gas Powered Games pubblica nel 2005

> **"*Titan Quest* può forse essere considerato il miglior esponente di questo genere dopo *Diablo II*"**

Dungeon Siege II, sempre sotto etichetta Microsoft: il nuovo atto della saga è un notevole passo avanti, sotto tutti i punti di vista. Anzitutto, la trama e l'ambientazione sono insolitamente approfonditi e multiformi per un gioco appartenente alla categoria degli action: esistono, per esempio, quest legate ai personaggi arruolabili, che scattano solo se questi sono presenti nel party, e anche missioni che costringono a visitare una seconda volta aree già scoperte e "ripulite" in precedenza. In secondo luogo, la giocabilità viene arricchita da abilità speciali attivabili durante i combattimenti, così da rendere questi ultimi più stimolanti e dotarli di un certo spessore strategico. Il medesimo trend continua con l'espansione, intitolata *Broken World* e pubblicata nel 2006 sotto la nuova etichetta Take Two. L'ultimo esponente della saga, che va più propriamente considerato uno spin-off della medesima, si intitola *Space Siege* ed esce nel 2008 per SEGA: l'ambientazione si sposta nella fantascienza ma tornano purtroppo gli stessi problemi di semplificazione eccessiva che caratterizzavano il primo gioco di Gas Powered Games, tanto che l'accoglienza da parte della critica è decisamente tiepida. Alcune voci di corridoio danno per imminente l'arrivo del terzo capitolo di *Dungeon Siege*, ma per ora non esistono annunci ufficiali.

ASCARON E LA SERIE *SACRED*

Nel 2004 la casa di sviluppo tedesca Ascaron, già nota per la serie di gestionali *Potricion*, realizza il GdR action *Sacred*, distribuito in Italia da FX Interactive. Il gioco, graficamente arretrato rispetto al pur più anziano *Dungeon Siege*, è interessante e presenta diversi elementi di originalità. Anzitutto, è ambientato in un mondo fantasy rappresentato attraverso un'unica, enorme mappa continua, che è possibile esplorare senza soluzione di continuità, innestando nel sotto-genere una interessante componente di "free-roaming" (esplorazione libera). In secondo luogo, *Sacred* presenta un sistema di abilità decisamente complesso, che prevede la possibilità di creare

I giochi della serie *Sacred* sono ambientati in un'unica, enorme mappa.

"combo" onde dar vita ad attacchi congiunti, capaci di scatenare effetti anche coreograficamente notevoli. Il gioco viene arricchito, nei mesi successivi, da una espansione gratuita (*Sacred Plus*) e da un pacchetto aggiuntivo (*Underworld*), che aggiunge due nuovi personaggi e una nuova, lunga avventura. Un elemento da tenere in considerazione, dato che è alla base del successo "anomalo" ottenuto da questo gioco in Italia, è la politica di lancio estremamente aggressiva adoperata dal distributore FX Interactive: *Sacred* viene venduto fin da subito a prezzo ridotto, con una confezione molto ricca di contenuti, e l'espansione *Underworld* viene distribuita addirittura gratis, proprio attraverso GMC (nel numero di ottobre 2006; oggi comunque *Sacred* si trova in vendita in edizione gold, assieme all'espansione). E' naturale quindi che proprio qui da noi vi sia stata una notevole attesa per il secondo capitolo, uscito nel 2008 e pubblicato da Deep Silver. Purtroppo, *Sacred 2* non è riuscito a soddisfare le aspettative, limitandosi a proporre, tramite un nuovo sistema grafico peraltro non del tutto riuscito, le medesime caratteristiche del primo capitolo, ormai non più così originali. Uno dei problemi maggiori di entrambi gli episodi della serie *Sacred* è il selvaggio "respawn" dei mostri, cioè la loro ricomparsa frequente: se il giocatore passa una seconda volta in una zona "ripulita" anche solo pochi minuti prima, la troverà nuovamente piena di nemici. Questa scelta di design, che tenta in modo maldestro di prolungare la longevità del prodotto, in realtà non fa che rendere più evidente il limite maggiore del genere dei GdR action, cioè la ripetitività.

■ *Titan Quest* è un GdR di chiara ispirazione mitologica.

IRON LORE E *TITAN QUEST*

Nel 2006 la casa di sviluppo Iron Lore Entertainment, capitanata da Brian Sullivan (uno degli autori della celebre saga di strategici in tempo reale *Age of Empires*), pubblica per THQ un GdR d'azione che può forse essere considerato tutt'ora il miglior esponente di questo sotto-genere dopo *Diablo II*. Il gioco si intitola *Titan Quest* e presenta come tratto caratterizzante una ambientazione fantasy che pesca a piene mani dalla mitologia greca, egizia e orientale: l'eroe impersonato dal giocatore è chiamato a farsi strada tra legioni di centauri, satiri, mummie e dragoni cinesi anziché di orchi, gnoll o coboldi. La struttura di base è semplice e ricalca i più elementari canoni del genere: il mondo di gioco è costuito da mappe molto grandi, esplorabili in libertà, collegate tra loro da punti di passaggio e con, di quando in quando, un'area pacifica in cui riprendere le forze e commerciare. L'utente può scegliere tra ben otto classi per il suo personaggio, ciascuna con un proprio "albero" delle abilità: il livello di difficoltà calibrato decisamente verso l'alto rende una necessità l'elaborazione di strategie complesse per venire a capo degli scontri più ardui. *Titan Quest* sfoggia un motore grafico di tutto rispetto, tridimensionale ma con visuale isometrica classica, perfezionato dai più avanzati effetti di rendering e arricchito da una implementazione della fisica che contribuisce a conferire uno spessore in più allo sviluppo del personaggio (con l'aumentare della forza, ad esempio, aumenta la distanza a cui vengono scagliati i nemici con un'arma bianca). *Titan Quest* viene arricchito, nel 2007, dall'espansione *Immortal Throne*, che aggiunge un nuovo atto e una nuova classe al gioco base. Purtroppo, Iron Lore chiude nel febbraio 2008 a causa di problemi economici: molte polemiche ha scatenato una lunga dichiarazione di un membro di THQ, che ha dato la colpa della chiusura alla pirateria, cominciata, per *Titan Quest*, addirittura prima che il gioco raggiungesse gli scaffali (l'intervento è disponibile a questo indirizzo: http://www.quartertothree.com/game-talk/showthread.php?t=42663). Per ora, nessuno ha rilevato il marchio della serie, che quindi risulta ufficialmente "morta": un vero peccato, ma non si può mai sapere cosa riserva il futuro. **GMC**

NEMICI ABNORMI!

I cosiddetti "boss di fine livello" sono un elemento consueto nei GdR d'azione e sono in genere collegati agli snodi centrali della trama. Per rendere gli scontri più epici, i programmatori spesso esagerano con le dimensioni: in *Sacred* e *Dungeon Siege II* i draghi più potenti non riescono neanche a essere contenuti del tutto in una schermata!

GLI OUTSIDER: SECONDA PARTE

Nella primavera del 2007 (anno veramente ricco per gli amanti di GdR action) viene pubblicato *Silverfall*, sviluppato e prodotto dalla compagnia francese Monte Cristo. Il gioco ha una struttura di base e una giocabilità del tutto simili a quelle di *Diablo II*: ciò che lo rende originale è il sistema grafico, che per la prima volta adotta in questo genere il "cel-shading", una tecnica di animazione che anziché mirare al realismo punta a far sembrare la computer grafica disegnata a mano. *Silverfall* viene arricchito nel 2008 da una espansione intitolata *Earth Awakening*. A pochissimo tempo fa risale la pubblicazione di *Rise of the Argonauts*, prodotto da Codemasters e sviluppato da Liquid Entertainment, compagnia responsabile di alcuni validi RTS (*Battle Realms*, *Dragonshard*). Il gioco, nuovo esponente della sempre più in voga ambientazione mitologica, mette l'utente nei panni di Giasone, alla ricerca del fantomatico Vello d'Oro; le premesse per un nuovo capolavoro c'erano tutte, ma la realizzazione purtroppo non ha soddisfatto tutte le aspettative. Gli sviluppi dei prossimi mesi potranno, comunque, migliorare la situazione, magari attraverso patch o espansioni. Segnaliamo anche l'interessante *Loki*, sviluppato da Cyanide per conto di Take 2 e pubblicato nel 2007, in cui convivono figure della mitologia greca, scandinava ed egiziana.

Might and Magic IX non è stato una degna conclusione per questa serie.

PRESENTE E FUTURO

Cosa manca da trattare nel panorama del GdR per computer rispetto a tutti i temi su cui abbiamo già scritto nello speciale? E cosa ci riservano i prossimi mesi? Scopriamolo!

In questo speciale, abbiamo cercato di occuparci degli ultimi sviluppi nel campo dei GdR per computer scegliendo alcuni filoni tematici in cui far rientrare i massimi esponenti del medesimo. Tuttavia, è molto complicato elaborare un sistema di classificazione onnicomprensivo: qualche interstizio resta sempre, e a volte al suo interno ci sono prodotti di cui val la pena parlare. Nel 2001, nel pieno "Rinascimento" del gioco di ruolo digitale, viene pubblicato l'ottavo capitolo di una saga storica, *Wizardry*. Pur non riuscendo a rimettere al centro dell'attenzione una serie ormai logorata, i programmatori di Sir-Tech creano un prodotto veramente originale, che trasferisce nella grafica tridimensionale, a quel tempo avveniristica, caratteristiche tipiche dei giochi "pre-rinascimentali" (quali per esempio il punto di vista in prima persona pur con la presenza del party). Anche l'ambientazione riesce a essere originale, e la giocabilità risulta in parte rinnovata dalla presenza di enigmi e dalla necessità, tipica delle avventure grafiche, di combinare oggetti dell'inventario per superare alcuni ostacoli. Purtroppo Sir-Tech, che pure ha all'attivo uno dei giochi tattici più apprezzati di sempre (*Jagged Alliance*, non a caso a sua volta caratterizzato da forti elementi di GdR nella caratterizzazione dei mercenari), non è sopravvissuta allo scarso successo di vendite del gioco, dovuto forse anche alla mancata localizzazione e alla promozione insufficiente. Un'altra saga storica che ha avuto una propaggine non troppo fortunata negli anni del "Rinascimento" è *Might & Magic*, sviluppata da New World Computing e pubblicata da 3DO: il suo sesto capitolo risale proprio al 1998 mentre l'ultimo, il nono, arriva nel 2002. Anche in questo caso ci troviamo di fronte al tentativo maldestro di trasferire all'interno di logiche ormai completamente nuove la giocabilità

DA PROVARE SUBITO!

Arx Fatalis è in vendita per pochi euro nel sito Good Old Games, raggiungibile all'indirizzo www.gog.com; questo interessante servizio di digital delivery, caratterizzato dalla totale assenza di sistemi di protezione e dalla compatibilità garantita con gli ultimi sistemi operativi, permetterà tra breve di scaricare anche l'ottimo Gothic 2 assieme all'espansione La notte del corvo. Arx Fatalis è in vendita anche su Steam (http://store.steampowered.com/app/1700); il prezzo è ancora più basso, ma in questo caso è necessario essere online per giocare.

Arx Fatalis, del 2002, ha un sistema di gestione della magia originale.

dei classici degli anni Ottanta e Novanta: *Might & Magic IX* presenta un mondo tridimensionale completamente esplorabile ma desolatamente vuoto e una generale mancanza di rifinitura che, infine, condanna la sua serie all'oblio con la chiusura dei suoi sviluppatori. Fortunatamente, come vedremo tra poco, il marchio verrà acquisito da Ubisoft, che lo adopererà anche per un "quasi GdR".

FORTEZZE FATALI E MESSIA OSCURI

Nel 2002 la casa di sviluppo Arkane Studios, fondata nel 1999 a Lione in Francia, pubblica il suo primo prodotto, un GdR in prima persona intitolato *Arx Fatalis*. Il gioco è ambientato in un mondo sotterraneo popolato da varie razze, con caverne pericolose ma anche vere e proprie città. Oltre a segnalarsi per la sua vicinanza "spirituale" con certi capolavori del passato (primo tra tutti *Ultima Underworld*), *Arx Fatalis* esibisce anche un sistema di gestione della magia davvero originale: gli incantesimi non si attivano premendo un tasto, ma "disegnando" segni con il mouse sullo schermo, a imitazione di un vero e proprio gesto con la mano. Nonostante il discreto successo, Arkane interrompe precocemente i lavori su *Arx Fatalis II* (che comunque ufficiosamente è ancora in cantiere) per dedicarsi a un nuovo gioco, che in realtà entra solo tangenzialmente nella categoria del GdR; val comunque la pena parlarne soprattutto perché il marchio e l'ambientazione sono quelli della celebre serie *Might & Magic*. Il gioco si chiama *Dark Messiah* e viene pubblicato nel 2006 sotto etichetta Ubisoft: la sua impostazione, in prima persona e con nettissima prevalenza dell'azione su ogni aspetto interpretativo, mette in difficoltà pubblico e stampa specializzata quasi come ai tempi della pubblicazione di *Diablo*. Qualcuno conia la definizione "sparatutto fantasy in prima persona": il giocatore è chiamato a impersonare un eroe, personalizzabile attraverso la selezione di abilità da guerriero, da mago o da ladro, che deve farsi strada lungo un percorso completamente lineare e costellato da decine di mostri, eliminabili anche attraverso un uso particolarmente creativo dell'ambiente. *Dark Messiah* ha un successo notevole ma, a differenza di *Diablo*, non sembra aver inaugurato un nuovo sotto-genere, configurandosi come episodio isolato: il GdR d'azione continua a essere caratterizzato dalla visuale isometrica, che verrà riproposta anche nell'imminente terzo capitolo della saga di Blizzard.

> "Arx Fatalis è ambientato in un mondo sotterraneo popolato da varie razze"

FAVOLE

Nel 2004 Lionhead Studios, casa di sviluppo del celebre e geniale designer Peter Molyneux, pubblica un GdR parecchio sui generis chiamato *Fable*; inizialmente disponibile solo sulla console Xbox, il gioco viene pubblicato in versione PC nel 2005, con contenuti aggiuntivi e

L'OUTSIDER DI RANGO: *DEUS EX*

Ci sono GdR che appaiono come tali solo dopo qualche tempo. *Deus Ex* di Ion Storm, per esempio, è apparso inizialmente come il classico sparatutto "ragionato" di ambientazione cyberpunk; pubblicato nel 2000 per Eidos, il gioco mette l'utente nei panni di JC Denton, agente del servizio anti-terrorismo in un'America del futuro terribilmente angosciosa. La visuale in prima persona e il peso ricoperto dall'azione, però, non hanno potuto nascondere i fortissimi elementi "interpretativi" presenti nel gioco, come le scelte morali dal grande impatto sulla trama, nonché la possibilità di personalizzare il protagonista attraverso innesti bio-meccanici. Peraltro, *Deus Ex* presenta elementi che sono anche tipici delle avventure grafiche (gli enigmi) e dei giochi basati sul sotterfugio (stealth), arrivando infine a configurarsi come un esponente solitario di un nuovo genere, o comunque di un genere ibrido difficile da classificare. Apprezzato largamente sia dalla critica sia dal pubblico, il gioco ha avuto un seguito nel 2003 (*Deus Ex: Invisible War*), giudicato peraltro non all'altezza del capostipite, e ne avrà un altro (*Deus Ex 3*) presumibilmente nel corso di quest'anno.

DOVE ANDREMO CON *TES V*?

Da *Morrowind* in poi, Bethesda ha preso l'abitudine di ambientare ogni capitolo della sua saga più celebre in una diversa provincia dell'impero di Tamriel. Dopo la terra degli Elfi Scuri e quella degli Imperiali, a cosa toccherà? Le voci più diffuse in rete parlano di Skyrim, la terra dei Nordici, e di Summurset Isle, la terra degli Elfi Alti. Purtroppo dai programmatori non si è saputo ancora nulla...

Le vicende di *Fable* riguardano tutta una vita.

Dragon Age: Origins è in lento sviluppo da diversi anni.

il sottotitolo *The Lost Chapters*. Preceduto da roboanti dichiarazioni pubblicitarie poi rivelatesi quanto meno esagerate, *Fable* si propone di riprodurre sullo schermo la vita intera (o quasi) di un eroe alle prese con infanzia, adolescenza e vita adulta dentro un mondo fantasy caratterizzato in senso profondamente "fiabesco", quasi infantile. Punto di forza principale del prodotto doveva essere la grande libertà concessa al giocatore a livello interpretativo, concretizzata non solo nella presenza delle immancabili scelte morali, ma anche nell'inserimento di opzioni quali l'accoppiamento, il matrimonio, l'acquisto di una casa, e di un sistema di interazione con il prossimo basato su azioni quali sorrisi, boccacce, barzellette e simili. Purtroppo, la realizzazione pratica di tutte queste variabili si è rivelata alquanto riduttiva: molte opzioni non hanno alcun riscontro concreto, il percorso da compiere è quasi del tutto lineare e la gestione della moralità del personaggio si basa su valori numerici il cui calcolo conduce a esiti del tutto paradossali. A questo va aggiunta un'interfaccia piuttosto scomoda, segno evidente di un imperfetto porting da console. Ciò nonostante, il gioco riceve una accoglienza favorevole da molte riviste e anche da parte del pubblico, soprattutto per la sua buona realizzazione tecnica e per la giocabilità rilassante e senza troppe pretese: la delusione, in questo caso, viene provocata più dalle promesse che non dal gioco in sé. Lionhead ha realizzato un secondo capitolo, *Fable II*, che è già uscito per la console Xbox360: tutti si aspettano che anche questo venga prima o poi convertito per PC, ma per ora non vi sono annunci ufficiali.

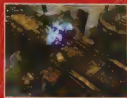
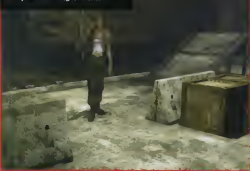
E IL FUTURO?

Le grandi case di sviluppo di GdR per computer ancora in buona salute sono numerose, e hanno in cantiere progetti davvero allettanti. Bioware sta sviluppando letteralmente da anni (il primo annuncio risale al 2004) *Dragon Age*, da qualche mese arricchito del sottotitolo Origins, un gioco che promette di essere l'erede spirituale della serie *Baldur's Gate*. Ambientato in un mondo fantasy dalle tinte gotiche e mosso da un motore grafico nuovo di zecca, *Dragon Age* promette di rispolverare le atmosfere epiche e i contenuti sterminati dei vecchi giochi bidimensionali, mantenendo i dialoghi a scelta multipla ricchi di opzioni e i combattimenti gestiti col sistema della "pausa attiva", autentico marchio di fabbrica dello studio canadese. Non mancherà un party dinamico, con personaggi dotati di una propria precisa identità, nonché un potente editor di contenuti, che consentirà la personalizzazione di ogni elemento del gioco nonché la costruzione di avventure originali come in *Neverwinter Nigths* (ma non la creazione di mondi persistenti, dato che *Dragon Age* è rigorosamente per

INIZIO PERSONALE

Una delle caratteristiche più interessanti promesse da *Dragon Age: Origins* è la presenza di un tutorial completamente diverso per ogni background selezionabile, così che il medesimo venga rispettato nelle prime fasi di gioco. E la cosa più curiosa è che i personaggi non giocanti presenti nei vari tutorial saranno poi presenti anche nel resto del gioco... ma potrebbero essere diventati nemici! Il "tutorial dinamico" è anche il motivo che ha portato Bioware ad adottare il sottotitolo *Origins*, che peraltro si può anche riferire al ritorno alle loro origini giustificato dai continui richiami a *Baldur's Gate*.

COME TI DISEGNO IL DIAVOLO

Con l'annuncio di *Diablo III* e la diffusione delle sue prime immagini, è scoppiata tra gli appassionati una violenta polemica, dai toni vagamente surreali. Alcuni fan della prima ora hanno criticato pesantemente lo stile grafico scelto da Blizzard, in quanto contrasterebbe con le atmosfere gotiche dei primi due episodi: qualcuno ha tirato in ballo le presunte nefaste influenze che lo sviluppo di *World of Warcraft*, caratterizzato da grafica cartoonesca, avrebbe avuto sul nuovo capitolo della serie *Diablo*, concretizzandosi in colori eccessivamente vividi, capaci di smorzare i toni più cupi e angosciosi. La protesta ha raggiunto in breve tempo una grande risonanza, tanto che è stata addirittura organizzata una petizione on line (**www.petitiononline.com/d3art/petition.html**), che ha al momento quasi 60000 sottoscrizioni. Blizzard ha preso posizione a riguardo, mantenendo immutata la direzione stilistica del gioco e spiegando che la tavolozza dei colori è stata ampliata per il semplice motivo che è aumentata la varietà delle locazioni presenti; per approfondire, potete leggere l'articolo (in inglese) pubblicato a questo indirizzo: **http://multiplayerblog.mtv.com/2008/07/02/diablo-iii-art-direction**

In *Alpha Protocol* sarà necessario sventare un complotto ai danni degli Stati Uniti.

Larian è al lavoro su *Divinity 2: Ego Draconis*, atteso per il 2009.

giocatore singolo). Bioware ha in cantiere anche un nuovo capitolo di *Mass Effect*, dato che la serie è stata annunciata fin dall'inizio come una trilogia: per il momento, però, non si sa ancora nulla di preciso sul secondo episodio. Anche *Obsidian* ha in sviluppo due giochi. Quello su cui si sa di più è *Alpha Protocol*, annunciato circa un anno fa e atteso per il 2009, che avrà come protagonista un agente della CIA impegnato a sventare un complotto atto a destabilizzare il governo degli Stati Uniti; oltre che per la peculiare ambientazione contemporanea, del tutto anomala per un GdR, questo gioco si fa attendere perché il suo designer capo è Chris Avellone, il grande autore di *Planescape: Torment*. Obsidian è anche al lavoro su un fantomatico GdR ambientato nel celebre setting descritto dai film della serie Alien, ma su questo progetto si sa ancora veramente poco. Bethesda, dal canto suo, non ha al momento annunciato quale sarà il suo prossimo lavoro di largo respiro: tutti sanno che è in sviluppo da mesi il quinto capitolo della serie *The Elder Scrolls*, che secondo voci di corridoio vedrà la luce nel 2010, ma purtroppo il titolo e l'ambientazione non sono ancora stati svelati. È invece sicuro che continuerà anche nei prossimi mesi l'investimento nel capolavoro *Fallout 3*, per il quale sono previste piccole espansioni a pagamento scaricabili dalla rete con cadenza mensile, nonché, ma non ci sono annunci ufficiali, almeno una espansione vera e propria in vendita nei negozi. Il primo pacchetto scaricabile, intitolato *Operation Anchorage*, è già stato pubblicato, e si è rivelato non eccessivamente sconvolgente; probabilmente quando leggerete queste pagine sarà uscito anche il secondo, intitolato *The Pitt*, ma sarà con il terzo, *Broken Steel*, che vedremo finalmente novità degne di nota, quali l'aumento dei livelli ottenibili e la possibilità di continuare a giocare anche dopo il finale. Nel campo degli sviluppatori europei, CDProjekt è assorbita dalla creazione della versione per console di *The Witcher*, mentre Piranha Bytes è al lavoro su un nuovo GdR intolato *Risen*, che promette di recuperare le ambizioni realistiche dei primi episodi della serie *Gothic* mettendo da parte i

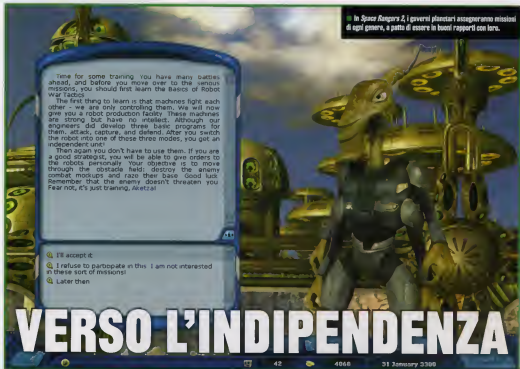
"Dragon Age avrà un party dinamico, con personaggi dotati di una propria precisa identità"

disastri combinati con il terzo: il protagonista sarà un naufrago giunto suo malgrado sulle spiagge di un'isola con al centro un pericoloso vulcano e punteggiata di rovine che celano arcani misteri. Tutto lascia pensare che le modalità di gioco saranno del tutto simili a quelle del primo *Gothic*, compresa la necessità di dover faticosamente salire la scala sociale prima di poter in questo caso abbandonare la città controllata da una fantomatica "inquisizione". Jowood, che ha mantenuto i diritti sul marchio *Gothic*, sta producendo lo sviluppo di un quarto episodio, provvisoriamente intitolato *Arkania: A Gothic Tale*, affidato a Spellbound; del gioco si sa ancora molto poco, se non che si baserà sul motore grafico di *Desperados 2*, dei medesimi autori. Dopo l'exploit di *Two Worlds*, Reality Pump sta lavorando a un'espansione stand-alone per il suo prodotto di punta: intitolata *The Temptations*, presenterà uno schema di gioco del tutto simile all'originale ma con tante piccole novità. Vi sarà un nuovo sistema di gestione dei livelli, la possibilità di parare attivamente i colpi con lo scudo, nonché l'inedita forma di spostamento costituita dalla navigazione in tempo reale tramite l'attivazione delle barche attraccate nei porti. Anche Larian è al lavoro sul seguito del proprio prodotto di punta, *Divine Divinity*: il nuovo capitolo si intitolerà *Divinity 2: Ego Draconis* e in teoria dovrebbe uscire nel 2009, anche se in realtà si conosce veramente poco delle sue caratteristiche, se non che il motore sarà lo stesso che muove *Oblivion* e *Fallout 3*. Nel campo dei GdR d'azione, il prodotto più atteso è senza ombra di dubbio *Diablo III*, annunciato ufficialmente qualche mese fa e già molto discusso in seno alla comunità di appassionati. Non si sa ancora quando il gioco verrà pubblicato, ma vi sono già parecchie informazioni a disposizione su di esso: lo schema alla base resta quello classico dei due precedenti episodi, con visuale isometrica dall'alto e giocabilità rapida e accessibile. Vi saranno cinque classi di personaggi tra cui selezionare il proprio eroe e per la prima volta sarà possibile scegliere il sesso del medesimo (nei primi due episodi ciascuna classe aveva un sesso predefinito); sembra che la storia avrà un peso maggiore rispetto al passato, ed è significativo da questo punto di vista il fatto che Blizzard abbia arruolato tra gli autori del gioco Leonard Boyarsky, uno dei creatori di *Fallout*. I combattimenti saranno resi più vividi dall'ambientazione tridimensionale, che consentirà di sfruttare a livello di gameplay anche l'alto e il basso, nonché dalla implementazione di un sofisticato sistema fisico, che permetterà una interazione approfondita con l'ambiente circostante. **GMC**

CLASSI (ANCORA) POCO NOTE

Per il momento, Blizzard ha rivelato tre delle cinque classi che sarà possibile giocare in *Diablo III*. Due, il barbaro e il mago, rappresentano archetipi classici; più curiosa è la figura del "witch doctor", una sorta di via di mezzo tra il negromante e il chierico. Anche tra i PNG ci sarà un ritorno importante, quello di Deckard Cain, vecchio saggio già presente in entrambi i primi due capitoli.

In *Space Rangers 2*, i governi planetari assegneranno missioni di ogni genere, a patto di essere in buoni rapporti con loro.

VERSO L'INDIPENDENZA

Un rapido excursus nella scena delle produzioni indipendenti. Quando dedizione e passione sanno svincolarsi dalle logiche di mercato e sopperire alla mancanza di mezzi.

Per quanto l'immagine del programmatore solitario e sgobbone, capace di produrre titoli di successo nell'isolamento di uno scantinato, sia ormai una figura anacronistica e dall'alone quasi mitologico (nonché un brutto stereotipo) persistono ancora piccole realtà fatte di volenterosi sviluppatori che provano, pur con mezzi relativamente modesti, a proporre formule e idee poco esplorate dai colossi, in modo da offrire prodotti specificatamente mirati al pubblico di quegli appassionati che ancora antepongono la sostanza all'apparenza. Grazie ai giochi di cui parliamo qui, speriamo di convincervi a muovere i primi passi in una realtà spesso poco appariscente, ma non per questo parca di piacevoli sorprese, di prodotti intriganti, originali e dotati di un loro fascino assolutamente peculiare: quella delle produzioni indipendenti.

NELLA TELA DEL RAGNO

È quasi impossibile parlare di GdR indipendenti senza citare Jeff Vogel e la sua Spiderweb, minuscola, ma prolifica software house di tre elementi che si è costruita un nome principalmente attraverso le saghe di *Avernum* e *Geneforge*, ormai entrambe al loro quinto capitolo e considerate istituzioni nell'ambito del loro mercato di nicchia. I prodotti Spiderweb si distinguono da tempo per un lato tecnico-estetico molto spartano e per una vastità, complessità e cura dell'intreccio narrativo che buona parte dei prodotti di maggior richiamo commerciale non possono vantare. Se *Avernum* vi guida attraverso un setting fantasy piuttosto tradizionale, *Geneforge* vi calerà in un'ambientazione insolita e nei

panni di uno Shaper, una sorta di genetista mistico con il potere di manipolare le forme di vita e servirsene a piacere in combattimento. Altro cavallo di battaglia nella scuderia del team è Nethergate, gioco che reinterpreta la storia in una revisione dello scontro tra Romani e Celti, arricchendolo con elementi sovrannaturali. I titoli Spiderweb sono particolarmente consigliati a tutti quei nostalgici che si sentissero orfani di saghe complesse e profonde come quella di *Ultima* e che sono disposti a chiudere tranquillamente un occhio sullo sfarzo estetico pur di poter godere di un prodotto narrativamente più profondo.

WALKING LIKE AN EGYPTIAN

Per chi fosse invece alla ricerca di approcci meno tradizionalisti, ecco qualcosa di decisamente insolito. Premiato da Gametunnel (sito specializzato in "indie games) con il titolo di GdR dell'anno 2008, *The Spirit Engine 2* ha la bizzarria di sposare la visuale tipica del platform bidimensionale alle meccaniche del gioco di ruolo. Alla guida di un party di tre elementi, scelti da una rosa di nove (e su una gamma di tre classi distinte: cavaliere, prete e moschettiere), verrete fin dai primi minuti coinvolti vostro malgrado in un'avventura di ampia portata, in cui le vostre scelte (anche in termini di composizione del gruppo) avranno conseguenze piuttosto sostanziali, come per esempio dialoghi completamente diversi. Le meccaniche di gioco sono semplici eppur sufficientemente profonde e intriganti, mentre il tutto viene valorizzato da un lavoro di supervisione artistica assolutamente delizioso. Il tratto fumettistico che caratterizza l'intera opera è infatti unico, straordinariamente pulito e difficilmente confondibile con qualcosa d'altro, cosa che rende il tutto pur nella sua relativa semplicità decisamente gradevole all'occhio. Un prodotto insolito, dalle modeste ambizioni ma con la solida capacità di soddisfarle tutte.

FIGLI DELLE STELLE

È tuttavia possibile che a questo punto qualcuno lamenti la saturazione di storie di cappa e spada a sfavore della science fiction. Ecco dunque arrivare in nostro soccorso un prodotto della russa Elemental Games. *Space Rangers 2* è un gioco particolarmente difficile da inquadrare. Non è un GdR nel senso stretto del termine, pur avendo tutte le caratteristiche distintive del genere. In effetti, a renderlo atipico è il fatto che offra molto di più: un'alchimia unica di elementi gestionali, esplorazione e combattimenti a turni, sezioni stile RTS e missioni speciali in forma di brevi avventure testuali. Il giocatore veste i panni di un ranger stellare dedito a contrastare, a bordo della sua carretta volante, l'invasione dei Dominator, una bellicosa razza robotica con insaziabili mire espansionistiche. Con questo unico, fondamentale obiettivo in mente, viene concessa assoluta carta bianca su come raggiungerlo. È possibile svolgere una delle innumerevoli missioni per conto dei governi planetari, darsi alle scorrerie piratesche contro navi civili, dedicarsi al commercio per raggranellare ingenti somme di denaro e tanto altro ancora. A rendere particolarmente entusiasmante questo originalissimo titolo contribuisce quello che è forse il più convincente ambiente vitale che si ricordi in un GdR: la galassia che fa da teatro del nostro errare è, infatti, letteralmente brulicante di vita. Decine di altri ranger, pirati, trasporti civili e mezzi militari saranno costantemente dediti a buona parte delle nostre stesse attività: viaggeranno da una meta all'altra, parteciperanno ad assalti di massa, chiederanno ed offriranno supporto e potranno rivelarsi in qualsiasi momento sia preziosi alleati sia minacce impreviste. Un'esperienza che ci sentiamo di consigliare senza riserve a chiunque voglia cimentarsi con un prodotto impegnativo e in grado di dare grandi soddisfazioni.

L'APPETITO VIEN MANGIANDO

Ovviamente nel panorama attuale ci sono moltitudini di altri giochi che attendono solo di essere scoperte e apprezzate. Quella che abbiamo pensato di proporvi non è che una ristretta selezione pensata per incuriosirvi e introdurvi in questo universo. Inutile dire che se ci si volesse dilungare su ogni prodotto degno di nota in circolazione, probabilmente per farlo non basterebbero le pagine di questa rivista. Per chi volesse saperne di più rimandiamo al box dedicato, sperando che per molti di voi questo non sia che l'inizio del viaggio. **GMC**

PER SAPERNE DI PIÙ

Per coloro che volessero approfondire la conoscenza su questo tipo di produzioni possiamo suggerire una serie di siti di riferimento.

Gametunnel, portale interamente dedicato all'argomento: www.gametunnel.com

Il sito ufficiale dellIndependent gaming Festival: www.igf.com

TIGSource, fonte tempestiva di notizie sulla scena: www.tigsource.com

BELLI... MA DOVE LI TROVO?

Uno dei problemi che arginano la diffusione dei giochi indipendenti è la scarsa reperibilità attraverso i canonici canali distributivi. Internet è lo strumento ideale per reperire le produzioni indipendenti, spesso proprio attraverso i siti degli stessi sviluppatori.

Sito ufficiale Spiderweb:
http://www.spidweb.com/
The Spirit Engine 2:
http://www.thespiritengine.com/
Elemental Games:
http://www.elementalgames.com/

The Spirit Engine 2 e *Space Rangers 2* sono inoltre reperibili presso l'emergente piattaforma di digital delivery Stardock Impulse:
www.impulsedriven.com

Rogue, un gioco in grafica ASCii uscito nel 1980, è il capostipite del genere roguelike.

COS'È UN ROGUELIKE?

Alla scoperta degli antenati di *Diablo* e di tutte quelle produzioni che puntano decisamente sulla sostanza piuttosto che sulla spettacolarità.

QUANTO MI COSTA?

Complice anche la scarsa attrattiva commerciale che giochi graficamente tanto minimalisti vantano, non stupisce il fatto che si tratti di distribuzioni del tutto gratuite. Per tutti coloro che volessero avvicinarsi al genere, ecco dove reperire i questi e altri prodotti.

NetHack
http://www.nethack.org/

Angband
http://rephial.org/

Iter Vehemens od Necem
http://ivan.sourceforge.net/index.html

Slovees to Armok: Dworf Fortress II
http://www.bay12games.com/dwarves/index.html

Non sono molti a sapere cosa sia esattamente un gioco che possa vantare l'appellativo di "roguelike", per cui è lecito fare una piccola premessa. L'intero filone deve il suo nome al capostipite *Rogue*, titolo del 1980 che alcuni definiscono vero progenitore degli attuali "hack'n'slash" (grossomodo "spacca e squarta") alla Diablo, ma che potremmo per estensione considerare antenato dei GdR su PC. Scopo del gioco era guidare un avventuriero lungo una serie di sotterranei alla ricerca di un artefatto magico, per poi riconquistare la via per la superficie. Ironicamente, gli viene dato credito di essere stato il primo gioco d'avventura a far sfoggio di "grafica", cosa che vedendo le immagini oggi non può che far scappare un sorriso. *Rogue*, nel tempo, ha dato origine ad una moltitudine di cloni che ne hanno ripreso ed espanso la formula, con molteplici varianti che ancora oggi vantano un insospettabile seguito. I tratti distintivi del filone che ne è derivato sono una forte componente di generazione casuale, atta a favorire un'elevata rigiocabilità, un sistema di gioco basato su turni, morte permanente e soprattutto una minimalista grafica di tipo ASCii, ovvero composta da caratteri alfanumerici. Solo pochi, tuttavia, i giochi che hanno saputo scavarsi una nicchia d'onore ed essere ricordati insieme al capostipite.

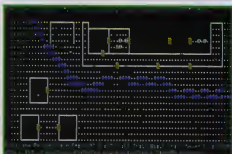
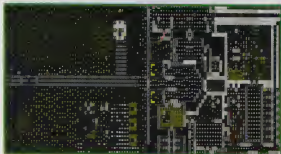
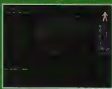
E LE CHIAMANO MINIERE!

Uno dei più noti rappresentanti di questa categoria è *Moria*, gioco in cui viene chiesto, una volta scelte razza e classe, di calarsi nelle profondità delle leggendarie miniere dei nani partorite dalla fantasia di J.R.R. Tolkien, per arrivare ad affrontare niente meno che il Balrog, il Flagello di Durin che i più ricorderanno dalla lettura del romanzo "Il Signore degli Anelli" o dall'omonima serie di film. Il gioco, compilato in VMS Pascal nel 1983 da Robert Alan Koeneke dell'università dell'Oklahoma, sulla scia del suo amore per *Rogue*, fu perfezionato nelle versioni successive finché, nel 1985, il codice sorgente fu reso pubblico, permettendo la nascita di svariate versioni compilate da diversi altri autori. Tra queste, quella di maggior successo fu *Umoria*, edizione in C per sistemi Unix e MS-DOS. Da questa versione nascerà nel 1990 quello che è tutt'ora uno dei rogue like più amati e giocati dagli appassionati del genere: *Angband*.

DAGLI ALL'OSCURO NEMICO

Ambientato in un dungeon di oltre cento livelli in cui il giocatore punta ad ammassare potere sufficiente per affrontare niente meno che Morgoth, signore oscuro dell'universo tolkeniano, *Angband* potrebbe essere considerato una versione espansa di *Moria*. Si narra che l'idea nacque proprio dall'intenzione di Alex Cutler ed Andy Astrand, dell'Università di Warwick, di espandere il suddetto con più oggetti, più mostri e un maggior numero di interazioni. Come in una reazione a catena, questa prima versione del gioco diede il via a una serie quasi ininterrotta di revisioni ed emulazioni, al punto che il numero di versioni di *Angband* viene stimato

I GRANDI ESCLUSI

Per ovvi limiti di spazio non è stato possibile trattare tutti i giochi appartenenti a questo genere. Una buona fonte per informarsi e scoprire quello che vi state perdendo la potrete tuttavia reperire a questo indirizzo, su un Wiki specificamente dedicato all'argomento: **http://roguebasin.roguelikedevelopment.org/**

attorno alla sessantina, di cui poco meno di mezza dozzina ebbero degno sviluppo. Tra le più note meritano di essere citate *Mangband*, variante multiplayer in tempo reale del 1997, e *Zangband*, che a dispetto del nome abbandonerà l'universo di Tolkien per basare l'avventura sui racconti di Roger Zelazny.

TANTO TEMPO FA...

Altro capostipite che affonda le sue radici nella notte dei tempi (videoludicamente parlando) è *Hack*, creato nel 1982 da Jay Fenlason e collaboratori e successivamente trasformatosi nella base per *NetHack*, gioco in lavorazione dal 1987 (anno in cui uscì la prima versione) e titolare del discutibile pregio di essere uno dei più vecchi giochi in assoluto tuttora in sviluppo. Sebbene il titolo possa ingannare, l'ambientazione è sempre fantasy. I due termini che compongono il nome, infatti, stanno a sintetizzare il fatto che il team originario coordinò i lavori principalmente tramite rete (da qui il "Net") e che l'idea era di realizzare un prodotto di tipo "hack'n'slash". La traccia è la stessa di *Rogue*: un avventuriero deve recarsi fino al fondo di un enorme sotterraneo (cinquanta livelli) per procurarsi il mistico Amuleto di Yendor. Contrariamente ad *Angband*, da sempre incentrato su tattica e combattimenti, *NetHack* si focalizza anche su una serie di puzzle di varia natura. Il gioco è inoltre molto più corto. Mentre *Angband* può richiedere anche settimane per essere portato a termine, *NetHack* non impegna che qualche ora complessiva.

ANDIAMO A LAVORAR...

Mattatore degli ultimi tempi, in ogni caso, è stato un titolo emergente: *Slave of Armok II: Dwarf Fortress*. Con una commistione assai peculiare di elementi presi in pari misura da roguelike e gestionali, *Dwarf Fortress* è balzato immediatamente agli onori della cronaca, collezionando negli ultimi due anni ogni genere di riconoscimento, da "gioco indipendente dell'anno 2006" a "Roguelike of the Year 2007", per non parlare dell'insospettabile copertura che alcuni portali gli hanno dedicato. Cosa rende questo prodotto tanto degno di nota? Innanzitutto il fatto che preveda due modalità distinte di gioco. La modalità avventura, invero introdotta solo di recente e ancora piuttosto embrionale, si può frettolosamente definire un roguelike piuttosto classico. La seconda modalità, che poi è il vero pezzo forte del titolo, è quella gestionale, in cui viene chiesto di scegliere una posizione iniziale per la nostra fortezza nanesca e curarne l'espansione attraverso il lavoro dei suoi paffuti abitanti. Ed è qui che il gioco scopre le sue carte. Nonostante l'uso di grafica ASCII, che può ingannevolmente farlo passare per un progetto di modeste ambizioni, si rivela probabilmente il gestionale più completo e sofisticato che esista attualmente, e non stiamo esagerando. Il numero di variabili che il programma genera e considera, fin dalla creazione del mondo attraverso un complesso algoritmo frattale, sa intimidire. Gli ordini che si possono, in forma di code di azioni, sono particolareggiati al limite del maniacale. Se il genere è nei vostri interessi, è un gioco che non potrete farvi sfuggire. **GMC**

UN PO' DI GRAFICA SI PUÒ AVERE?

Sebbene i più integralisti del genere tendano a considerarlo quasi un tradimento, nel corso degli anni c'è chi ha cercato di mettere una pezza (invero blanda) alla povertà estetica dei roguelike. Sono così nati diversi "front end" grafici, programmi che fanno da tramite tra utente e gioco, cercando di smussarne le spigolosità. Considerato il numero esorbitante di prodotti di questo tipo (in alcuni casi decine per titolo) è tuttavia improbo pensare di stilare una lista. Invitandovi in generale a usare i motori di ricerca, ci limitiamo a segnalare il più noto per *Dwarf Fortress*. http://mayday.w.staszic.waw.pl/df.htm

L'editor di *Neverwinter Nights* ha permesso agli appassionati di realizzare dei remake davvero notevoli.

RIMESSI A NUOVO

È incredibile cosa si possa fare con un editor! Diamo una rapida occhiata ai remake realizzati da gruppi di appassionati.

Negli ultimi anni, insieme al fenomeno della realizzazione di Mod per PC, ne ha preso piede un altro che per certi versi potremmo considerare una sua derivazione: la realizzazione di remake di vecchi titoli. È ormai piuttosto comune imbattersi in comunità di appassionati, organizzate in veri e propri team di sviluppo amatoriali, con l'ambizione di rinverdire alcune delle saghe che hanno fatto la storia (e la gloria) del videogioco ma che, complici le leggi di mercato, sono oggi considerate di scarsa attrattiva. Una caratteristica che salta all'occhio è l'estrema eterogeneità che caratterizza questi progetti. Si va dal ritocco grafico del prodotto originale all'emulazione tramite l'ausilio di programmi esterni, passando per ricostruzioni totali realizzate attraverso strumenti opportuni. Non è un caso che proprio i GdR, per certi versi orfani di un modo di essere concepiti che va a tratti perdendosi e sempre meno trova piede nelle grosse produzioni attuali, si siano rivelati uno dei generi maggiormente soggetti ai remake.

Purtroppo, sovente intervengono una serie di ostacoli a vanificare gli sforzi di chi lavora a questi prodotti. A volte si tratta di problemi legati al diritto d'autore (i produttori sembrano spesso ritenere lesivo per i loro affari che gli appassionati rendano omaggio a proprietà intellettuali ormai abbandonate a se stesse), altre volte più semplicemente subentrano impegni personali, che inevitabilmente tendono a decimare nei mesi molti collaboratori entusiasti della prima ora. A dimostrazione di questa tendenza, si potrebbe citare su tutti la saga di Ultima, fiore all'occhiello della rimpianta Origin, che vanta remake "in corso" praticamente per ognuno dei capitoli che l'hanno composta, ma solo una ristretta percentuale è giunta a compimento. È proprio di questi ultimi che ci occuperemo in queste pagine.

ASSEDIANDO SOTTERRANEI

Assolutamente degni di nota sono innanzitutto *Ultima V: Lazarus* (disponibile già dal 2005) e *Ultima6Project* (in fase di completamento, ma di cui è possibile provare una demo avanzata detta "milestone"), progetti quasi gemelli, rifacimenti rispettivamente del quinto e sesto capitolo della saga interamente realizzati con l'editor di *Dungeon Siege* (gioco richiesto per giocare) e che condividono in parte lo stesso team di sviluppo. Invariati dagli originali sono la trama, i personaggi e l'ambientazione, tutto il resto è nuovo, diverso. La visuale dall'alto e la grafica minimalista hanno fatto posto allo sfarzo (relativo) del 3D, alla telecamera libera e all'interfaccia "punta e clicca". Il risultato è di estremo pregio e mette nelle mani del giocatore un connubio invidiabile tra la vastità di un mondo completamente libero e una storia appassionante e intricata, che non abbandona mai allo smarrimento del vagabondaggio fine a se stesso. Si può tranquillamente dire che questi due Mod gratuiti sono in grado di polverizzare sotto il profilo dei contenuti molti concorrenti da scaffale e lo stesso gioco su cui basano il loro funzionamento, ossia *Dungeon Siege*.

ESULTIAMO

Di tutt'altro genere è *Exult*, che utilizza invece i dati degli originali

WHEN THE NIGHT HAS COME

Volete sapere dove procurarvi i Mod basati su *Neverwinter Nights* di cui fa menzione l'articolo? Non dovrete far altro che digitare nei vostri browser il seguente indirizzo: nwvault.ign.com/ Portale interamente dedicato alla saga, Neverwinter Vault offre all'interno della sezione "Modules" una selezione praticamente sterminata di progetti di ogni caratura, la cui consultazione e selezione è agevolata da voti ben visibili e commenti degli utenti a seguire. Per dilatarne all'infinito la longevità.

Ultima6Project è realizzato con il motore grafico di *Dungeon Siege*.

In *Ultima V: Lazarus*, Britannia vi apparirà sconfinata e vibrante come non mai.

Ultima VII: Black Gate e della sua seconda parte Serpent Isle, filtrati attraverso un programma esterno che si occupa di riprodurre nel dettaglio le meccaniche di gioco. I pregi di questa nuova incarnazione sono numerosi. Si spazia dalla possibilità di utilizzare filtri grafici che migliorano la resa estetica (come scaling ed antialiasing) all'aggiunto supporto a Mod esterni, passando per ritocchi dell'interfaccia e integrazione di alcune scorciatoie da tastiera originariamente non previste. La saga di *Ultima* accompagna il giocatore dai suoi primi passi come "avventuriero di un altro mondo" alla conquista del titolo di Avatar, incarnazione delle Virtù, affrontando nel corso dei capitoli stregoni, invasioni, complotti, sette religiose, entità semidivine fino all'epico epilogo che vi auguriamo di scoprire.

MAMMA MIA, EL DIABLO

Altro bacino di progetti piuttosto prolifico, sebbene con risultati altalenanti, arriva dalle comunità che orbitano attorno ai due capitoli della saga di *Neverwinter Nights*: non sembra passare mese senza che vengano annunciati nuovi progetti (e troppo spesso altrettanto repentinamente cancellati). Tra i pochi portati a completamento si segnalano due Mod in particolare. Il primo è un remake di *Diablo* basato sull'Aurora Toolset del primo

> "I remake hanno la caratteristica di essere molto etrogenei"

Neverwinter Nights che, pur non riuscendo ad attirare grandissima attenzione, ha comunque coinvolto un buon numero di utenti sopratutto in virtù della sua componente PVP (ovvero player versus player). Posti nei panni del solitario eroe di Tristam, potrete nuovamente fare la vostra interminabile discesa nell'inferno di catacombe che si estende sotto la cittadina, per arrivare a scontrarvi con il temibile demone che vive nelle profondità. Il secondo Mod, invece, è un omaggio a *Pool of Radiance*, a suo tempo amatissimo titolo della scomparsa SSI, realizzato interamente con l'editor interno di di *Neverwinter Nights 2*. La trama è ambientata nei Forgotten Realms e vede il classico gruppo di avventurieri affaccendarsi nel tentativo di liberare i dintorni della città di Phlan, già faticosamente scampata ad un recente raid massivo delle forze del male, da ogni genere di invasore che ancora la insidia, per poterne permettere la ricostruzione. Ovviamente, questo non sarà che l'incipit di una vicenda più vasta. In termini di gioco il Mod si limita a conservare tutte le caratteristiche del titolo Obsidian, omaggiando l'originale *Pool of Radiance* solo in termini di ambientazione e storia. Curiosità del gioco è quella di essere probabilmente l'unico caso di remake episodico, sviluppato in due capitoli distinti. Vale la pena di augurarsi che questo sia solo l'inizio, e che il futuro si riveli prodigo di simili frutti di passione e dedizione. **GMC**

Exult permette di godere perfettamente di uno dei migliori GdR di sempre.

CHE SIA L'ULTIMA

A seguire una breve lista dei siti ufficiali dedicati ai progetti amatoriali dedicati alla saga di *Ultima* di cui si è parlato in queste pagine.

Lazarus
http://lazarus.planetdungeonsiege.gamespy.com/
Ultima 6 Project: Archon
http://www.u6project.com/
Exult
http://exult.sourceforge.net/

Segnaliamo inoltre un portale che si è per anni occupato di catalogare e raccogliere qualsiasi progetto inerente il mondo creato da Richard Garriot. Sembra non ricevere aggiornamenti da tempo ma resta una fonte utilissima di informazioni.
http://reconstruction.voyd.net/

I DETTAGLI CONTANO

Un'ulteriore prova dell'amore per il loro prodotto e per la sua fonte di ispirazione che ha caratterizzato il lavoro del Team Lazarus (ovviamente responsabile di *Ultima V: Lazarus*) viene dal contorno offerto con il Mod: un manuale illustrato di oltre cento pagine, una finta pergama, la stampa di una mappa di stoffa appositamente realizzata e una lunga novella di 80 pagine ad arricchire l'immersione. Bravi, bravissimi.

Tabula Rasa meritava forse un destino migliore, ma alcuni errori purtroppo si pagano caro, a l'utenza non perdona.

GIOCARE IN MASSA

Tra barbare celebrità, orchi, nani, e qualche navicella in caduta libera, ecco quanto è successo nel panorama dei MMORPG durante gli ultimi tempi.

UN REGALO D'ADDIO

Durante gli ultimi mesi *Tobula Roso* è divenuto un MMORPG gratuito, ed è stato quindi possibile accedervi senza sborsare un euro. Purtroppo si è trattato di un regalo d'addio a tutti gli effetti, dato che i server di gioco erano già destinati ad essere definitivamente spenti. Il gioco aveva presentato problemi sin dal principio, con un'utenza relativamente magra e per di più in costante calo; le buone idee non mancavano, ma si sono perse per strada a causa di contenuti incompleti e, nei livelli medio-alti, approssimativi.

Ogni genere videoludico è soggetto a un'inevitabile evoluzione, positiva o negativa che sia. Per quanto riguarda i MMORPG, Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, ovvero gli ormai celebri mondi virtuali ricolmi di personaggi intenti a uccidersi a vicenda o a sgominare bande di mostri, la loro evoluzione sembra essere particolarmente lenta. Sebbene un novizio possa trovare grande divertimento nel suo primo titolo di questo genere, i giocatori più "scafati" percepiranno una certa ripetitività nelle meccaniche, spesso dal sapore fin troppo simile - ovviamente, ci sono delle eccezioni. Nell'ultimo anno e mezzo il panorama dei MMORPG si è ampliato continuamente, grazie alla pubblicazione di numerosi giochi: dal futuristico e, purtroppo, ormai non più operativo *Tobulo Roso*, partorito dalla mente del celebre Richard Garriott, l'uomo dietro alla saga di *Ultimo* e del suo capitolo online, ad *Age of Conon*, sviluppato da Funcom e dotato di diverse idee fresche, passando per *Worhommer Online* e il suo Reame contro Reame e numerosi altri progetti. È proprio il primo titolo citato, *Tabulo Rasa*, che ha mostrato a tutti la dura situazione in cui possono ritrovarsi gli sviluppatori se le cose non vanno come previsto. Pubblicato nel Novembre 2007 da NCsoft, questo poco fortunato MMORPG presentava alcuni spunti molto interessanti, come un'ambientazione fantascientifica meno inflazionata rispetto al classico Fantasy, e meccaniche di combattimento più simili a quelle di uno sparatutto in terza persona - anche se solo in parte (il puntamento dei nemici era, infatti, sempre automatico, rendendo la mira un aspetto del tutto secondario). Alla guida del progetto c'era nientemeno che Richard Garriott, noto anche come Lord British, il padre di *Ultimo Online*, a tutti gli effetti il primo esponente del genere. Inutile dire che questo nome è bastato a "gasare" molti appassionati, che hanno riposto in *Tobulo Roso* grandi aspettative. Purtroppo, a fronte delle succitate buone idee, il gioco è stato pubblicato decisamente incompleto, offrendo buoni contenuti durante i primi livelli per poi "svuotarsi", letteralmente. E così, all'inizio del 2009 i server sono stati definitivamente spenti, dopo un breve periodo di gioco completamente gratuito. Il prode Richard, dal canto suo, si era ormai disinteressato al mondo videoludico per intraprendere il suo sogno, un viaggio nello spazio che lo ha condotto a bordo della Stazione Spaziale Internazionale in veste di

> **"Nell'ultimo anno e mezzo il panorama dei MMORPG si è ampliato in modo continuo"**

DARKFALL, RIVELAZIONE O FUMO NEGLI OCCHI?

Uno dei fenomeni più interessanti riguardanti i MMORPG è la crescente attesa, piena di aspettative, che si crea attorno a essi. *Darkfall* online, sviluppato da Aventurine, è un titolo di cui si sente parlare ormai da circa 7 anni, le cui meccaniche di gioco sembrano uscite dai sogni proibiti degli appassionati di *Ultima Online* e del Player versus Player più selvaggio. La software house greca ha tenuto con il fiato sospeso i suoi seguaci, dando pochissime informazioni e distribuendo solo qualche video dimostrativo. Darkfall dovrebbe vantare un continente aperto, in cui i giocatori possono intraprendere la carriera che preferiscono senza essere limitati da classi e livelli; a quanto pare, dovrebbe essere possibile navigare, costruire città, spogliare di tutti i loro averi gli incauti avventurieri appena abbattuti, e molto altro. L'inizio di questo 2009 dovrebbe segnare la pubblicazione del gioco, ma nel momento in cui scriviamo non c'è ancora nulla di definitivo.

Il comparto grafico di *Age of Conan* è notevolissimo: ora che molti problemi prestazionali sono stati risolti, lo è anche di più.

"prestigioso turista" – impresa probabilmente ispirata dalla carriera di suo padre, un'astronauta. Durante il ciclo vitale di *Tabula Roso* ci sono stati altri due MMORPG molto attesi che hanno visto le loro date di lancio ripetutamente posticipate, infiammando gli animi degli appassionati: *Age of Conon* e *Warhammer Online*. Per entrambi di essi si erano create forti aspettative, con un gran numero di giocatori tutti intenti a seguire ogni minimo aggiornamento riportato dagli sviluppatori. Ma andiamo con ordine – o meglio, in ordine di pubblicazione. *Age of Conon* prometteva qualcosa di importante, che si riallaccia a quanto scritto nelle prime righe: evoluzione. I ragazzi di Funcom non sono nuovi al mondo dei MMORPG: hanno infatti sviluppato *Anarchy Online*, un complesso e ricco gioco dall'ambientazione fantascientifica pubblicato nel lontano 2001, penalizzato in principio da molti problemi, ma che ora, dopo ben quattro espansioni, gode di buona critica e supporto. La software house Norvegese, negli ultimi anni intenta a ricreare il mondo del barbaro più famoso (Conan, per i distratti), ha sin dal principio pubblicizzato molto l'aspetto più innovativo del suo nuovo prodotto, ovvero le meccaniche alla base del combattimento. In sintesi, invece di essere di fronte all'ennesimo gioco in cui scegliere le abilità da attivare per poi osservare il proprio personaggio eseguirle in modo automatico, *Age of Conon*, che ha visto la luce nel Maggio del 2008, ha proposto qualcosa di molto più "attivo": tre tasti (che dopo un certo livello diventano 5), ognuno deputato a un colpo in una certa direzione. Gli attacchi più potenti sono il risultato della pressione in un determinato ordine, riportato su schermo, dei colpi direzionali; si sceglie la combo da usare, si premono in successione i giusti tasti, e il personaggio esegue. Questa promessa è stata mantenuta, ma una lunga serie di problemi come l'instabilità del gioco e numerose "crepe" nel sistema delle fortezze conquistabili hanno pregiudicato l'esperienza dei giocatori durante i primi mesi – senza dimenticare carenze nei contenuti, specialmente attorno al livello quaranta e settanta. (inoltre i contenuti, oltre il livello quaranta, crollano verticalmente in interesse e qualità). Fortezze conquistabili? Sì, questo era ed è l'altro asso nella manica di *Age of Conon*. Una gilda, dopo aver accumulato un numero sufficiente di risorse, è in grado di costruire il proprio villaggio, edificio per edificio, facendolo evolvere e guadagnandosi il diritto di possedere una fortezza. Quest'ultima è il cuore della porzione PvP (giocatore contro giocatore) del MMORPG di casa Funcom, conquistabile da una coalizione avversaria dopo una battaglia. Come scritto poco più su, però, questo sistema che sulla carta sembrava "definitivo" si è rivelato l'aspetto più problematico del gioco: numerosi bug, tanti e di tale importanza da generare infinita frustrazione in chi volesse intraprendere quest'avventura. A tutto ciò si sono poi aggiunti altri fastidi e impicci, qualche volta anche divertenti, come l'improvvisa

Age of Conan gode di un sistema di combattimento tanto innovativo quanto violento: le teste volano, letteralmente.

BERSAGLIO SI, BERSAGLIO NO

Il sistema di combattimento più diffuso nei MMORPG è quello classico, in cui è necessario cliccare su un nemico per "agganciarlo" e poi abbatterlo. In *Age of Conan*, però, è possibile colpire più avversari posti uno a fianco all'altro indipendentemente dal bersaglio, godendo di un combattimento più dinamico e "realistico". Proprio in questi ultimi mesi stanno cominciando ad apparire altri titoli che intendono innovare sotto questo punto di vista; come *Tera*, un MMORPG sviluppato in Corea da Bluehole Studio e ancora in piena fase di lavorazione, dotato di un comparto grafico impressionante e un approccio tutto azione: anche le magie andranno eseguite affidandosi alla buona mira, introducendo variabili inedite. Che sia questo il futuro del genere?

Con le ultime patch, *Age of Conan* ha visto anche una serie di contenuti aggiuntivi dedicati ai giocatori di medio livello.

EVE ONLINE

***EVE online* è l'esempio perfetto di un MMORPG di nicchia capace di ritagliarsi una solida fetta di appassionati. Ambientato nelle profondità dello spazio, le sue peculiarità sono un unico server in cui più di 40.000 giocatori scorrazzano liberamente con le loro navicelle, un'economia completamente guidata dagli utenti e un sistema di abilità che aumentano anche quando si è offline. Grazie all'espansione gratuita *Trinity*, pubblicata nel Dicembre 2007, il comparto grafico è ora al passo con i tempi. Novità importanti sono attese per Marzo di quest'anno, con una nuova espansione chiamata *Apocrypha* e l'uscita di una versione scatolata in collaborazione con Atari. Per saperne di più, puntate il browser all'indirizzo www.eve-online.com; qui troverete anche una versione di prova della durata di 14 giorni, utile per capire se il titolo sviluppato da CCP incontra i vostri gusti.**

diminuzione della taglia di reggiseno di tutti i personaggi femminili, confermata dalla stessa Funcom a seguito delle rimostranze di numerosi giocatori; il "grave" problema era stato causato da alcune modifiche nei valori associati ai modelli. Dopo qualche mese la situazione era complessivamente così pesante da portare Gaute Godager, Producer e Game Director, onnipresente durante le numerose anteprime, a rassegnare le dimissioni. Il suo successore, Craig Morrison, si è rivelato deciso e volenteroso, andando direttamente al sodo: propositi espressi più volte nelle sue lettere aperte ai giocatori. Bisogna ammettere che *Age of Conon* è migliorato molto in questi ultimi tempi, grazie a numerosi aggiornamenti anche a livello di contenuti; il comparto grafico brilla più che mai e molti problemi di performance e stabilità sono stati risolti - insomma, è sicuramente un MMORPG da provare, specialmente ora che interi gruppi di server sono stati inglobati in modo da offrire un mondo di gioco sempre vitale e pieno di gente.
È da provare è anche *Warhammer Online*, più volte accostato ad *Age of Conon* e considerato come "l'acerrimo nemico". Forte del suo passato come sviluppatore di *Dork Age of Comelot* (DAoC, per gli amici), un titolo di successo che, in quanto a evoluzione, ha rappresentato davvero molto per l'intero genere, Mythic ha potuto contare su una grande base di appassionati e seguaci, a cui naturalmente si sono aggiunti molti fan dell'universo di Warhammer, targato Games Workshop. DAoC è un MMORPG basato sul Reame contro Reame, RvR, una sigla che è divenuta vero e proprio marchio di fabbrica Mythic e che ha fatto breccia nel cuore di migliaia di giocatori, i quali combattevano in nome del loro luogo di appartenenza, Albion, Midgard o Hibernia. Questo concetto è stato riportato in *Worhommer Online*, con le dovute modifiche: ecco quindi 6 razze, ognuna con il proprio nemico giurato, prendere parte alla guerra nelle fila di due fazioni principali, l'Ordine e la Distruzione. Una delle peculiarità di questo titolo è la composizione del mondo di gioco, tutto sviluppato secondo le ferree regole che i game designers hanno ponderato; dimenticate dunque Azeroth, il mondo di *World of Worcroft*, o Hyboria, le terre di Conan il Barbaro, e pensate a delle mappe poste in successione, con vaste aree RvR in cui darsi battaglia per conquistare obiettivi o fortezze - il tutto in virtù del progresso della propria fazione, con l'eventuale cattura e saccheggio della capitale. Anche in questo caso, però, a seguito del lancio avvenuto nel Settembre dello scorso anno, i problemi non sono mancati: quasi come a rappresentare una costante per tutti i MMORPG appena nati, il gioco presentava evidenti rallentamenti in alcune zone, una certa instabilità generale e numerosi bug che hanno coinvolto personaggi non giocanti e intere porzioni di gioco. Certo, la

"Un genere capace di regalare ore di completa immersione in vasti mondi virtuali"

situazione non è stata poi così disastrosa, e Mythic ha dimostrato costanza nel correggere e limare fin da subito. La patch 1.1 è sicuramente degna di nota, grazie all'introduzione di due classi precedentemente tagliate, il Cavaliere del Sole Splendente e la Guardia Nera, oltre a molte migliorie grandi e piccole. Vale la pena, dunque, lanciarsi in questa avventura? Se avete amato DAoC potreste rimanere piacevolmente sorpresi da *Worhammer Online*, ma allo stesso tempo avvertire la mancanza di diversi contenuti che hanno reso il primo un caposaldo del genere, come l'imprevedibilità di certe situazioni e l'atmosfera della frontiera. È d'obbligo, inoltre, segnalare altri piccoli/grandi

Durante i primi mesi, *Warhammer Online* ha sofferto di alcuni problemi tipici di tutti i MMORPG appena pubblicati.

Grazie all'ottima espansione *Le Miniere di Moria*, *Il Signore degli Anelli Online* gode ora di molti contenuti aggiuntivi.

Le espansioni per *Everquest 2* escono a ritmo serrato, e confermano l'ottimo supporto da parte degli sviluppatori.

problemi che persistono, insiti nella struttura del gioco più che in qualche fastidioso bug: l'RvR avrebbe bisogno di ulteriori incentivi, e Mythic dovrebbe ripensare alcuni dettagli riguardo l'equipaggiamento ottenibile combattendo contro altri giocatori. Le promesse per i futuri aggiornamenti sono in ogni caso molte, e l'arrivo di una ulteriore nuova classe, il nano Slayer, è ormai certo. Insomma, se fortezze, assalti, conquiste e battaglie tra fazioni vi mettono l'acquolina in bocca, e alcuni problemi di bilanciamento non vi spaventano, provare *Warhammer Online* è caldamente consigliato.
Il 2008 è stato anche l'anno che ha segnato l'arrivo di importanti espansioni per MMORPG già ampiamente affermati: *Il Signore degli Anelli Online*, il campione *World of Warcraft* ed *EverQuest 2*. Il primo gode ormai di una larga fetta di giocatori, e trova in *Le Miniere di Moria* un'espansione DOC che ha aggiunto 10 livelli, vaste zone da esplorare e l'interessantissimo sistema di armi leggendarie. Quest'ultimo fa sì che un certo tipo di equipaggiamento possa evolvere insieme al giocatore che lo utilizza, guadagnando livelli e disponendo di statistiche modificabili, facendo diventare una semplice arma qualcosa di speciale. Un'idea tanto semplice quanto importante: è qualcosa che sicuramente vedrete implementata in altri titoli, e che contribuisce ad arricchire il genere. *Wrath of the Lich King*, l'espansione di WoW, non ha bisogno di molte presentazioni: il gioco targato Blizzard ha macinato molti record, e può contare su un'utenza vastissima che ora ha modo di visitare il continente di Northrend, aumentare di livello fino all'ottanta, e giocare tutti i contenuti pensati dalla casa americana che ci ha regalato più di un capolavoro. Si confermano molto produttivi anche gli sviluppatori di *EverQuest 2*, che in un anno ha goduto di ben due espansioni, *Rise of Kunark* (Novembre 2007) e *The Shadow Odyssey* (Novembre 2008), entrambe ricche di contenuti quali nuovi dungeons, livelli, e terre da esplorare.
Questi sono i titoli di rilievo che hanno visto la luce nell'ultimo anno e mezzo e che hanno contribuito, nel bene o nel male, a ingrossare le fila dei MMORPG disponibili. Un genere, questo, capace di regalare ore di completa immersione in vasti mondi virtuali, alle prese con avventure e vere e proprie imprese eroiche che mai sarebbe possibile riprodurre nella vita reale. Mondi che all'occhio del giocatore smaliziato possono rivelare tutti i

IL FUTURO

Il futuro del genere MMORPG sembra decisamente [illegible]o. Numerosi i titoli in sviluppo, da *Champions Online* e *DC Universe Online*, basati sul sempreverde mondo dei supereroi, a *Star Trek Online*, *Stargate Worlds* e *Star Wars: The Old Republic*, ambientati in universi appartenenti a celebri serie cinematografiche e televisive, passando per giochi meno conosciuti ma comunque promettenti come Earthrise e Jumpgate Evolution. La lista potrebbe continuare ancora per molte righe, ma questi esempi sono sufficienti a dimostrare quanto questo genere abbia ancora da dire.

MACINA RECORD

Il successo di *World of Warcraft* è fuori discussione. Il MMORPG di casa Blizzard, giunto ormai al suo quarto compleanno, continua a registrare un enorme riscontro di pubblico: il mese di Novembre 2008 non ha fatto altro che ribadire questi risultati, con la pubblicazione della seconda espansione, *Wrath of the Lich King*. In cima alle classifiche di vendita, il "mostro" creato dalla software house americana è ormai diventato una vera e propria moda, tanto che non è raro sentirne parlare in importanti trasmissioni tv d'oltreoceano che niente hanno a che fare con i videogiochi.

loro limiti, ma che i novizi adottano come seconda casa, affezionandosi al loro primo MMORPG e a tutti gli amici (e nemici) incontrati. Per assistere a novità di rilievo si dovrà attendere la prossima generazione di MMORPG, quei titoli che al momento sono in piena fase di sviluppo e che vedranno la luce nel biennio 2009/2010. il piatto al momento non è vuoto, anzi, c'è solo l'imbarazzo della scelta.

GIOCARE GRATIS, O QUASI

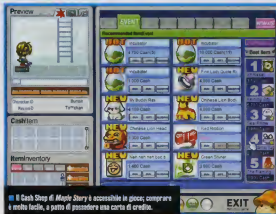
Una delle peculiarità più note dei MMORPG non riguarda qualche meccanica relativa al genere, ma il portafogli: oltre al costo della scatola, per giocare è necessario sottoscrivere un abbonamento mensile, trimestrale o semestrale, sborsando una certa quota. Come per tutte le regole, però, c'è un eccezione: l'ottimo *Guild Wars* (e le sue espansioni) non richiede infatti alcun tipo di pagamento, una volta acquistata la scatola; è bene precisare, però, che la struttura di questo titolo è diversa da quella di un MMORPG tradizionale, offrendo un mondo diviso in più parti, le quali spesso non permettono di interagire con giocatori al di fuori del proprio gruppo, e alcune meccaniche originali, come la possibilità di creare subito un personaggio al massimo livello per combattere in PvP.
Spesso, la cifra mensile è comunque contenuta, aggirandosi attorno ai 13 euro mensili, ma non è sempre cosa gradita a tutti. Anzi, c'è una fetta di giocatori che si ribella apertamente a questa politica, non volendo sentire storie riguardo al mantenimento dei server di gioco e ai continui aggiornamenti proposti dagli sviluppatori. Un'alternativa c'è, anche se molte volte il prezzo da

"Negli ultimi anni la qualità dei MMORPG gratuiti è aumentata notevolmente"

pagare non è pecuniario, ma qualitativo. Quello dei MMORPG gratuiti è un fenomeno ormai diffusissimo nelle regioni orientali del nostro pianeta, in cui il cosiddetto "Cash Shop", ovvero un negozio virtuale in cui acquistare oggetti di gioco, è utilizzato da decine di titoli e migliaia di giocatori.
Molti dei MMORPG asiatici più popolari hanno una loro versione inglese dedicata agli utenti "internazionali"; le differenze principali tra due versioni dello stesso gioco risiedono spesso solo nella localizzazione, mentre le meccaniche non vengono modificate (con le dovute eccezioni). Nexon è la compagnia che più rappresenta questo modello di pagamento, pubblicando alcuni tra i più celebri MMORPG gratuiti in circolazione: il giocatissimo *Maple Story*, dalla grafica in due dimensioni a scorrimento laterale, e l'apprezzato *Mabinogi*, un titolo dotato di molte sfaccettature atipiche per i giochi orientali, come opzioni dedicate alla socializzazione e alle abilità lavorative. Il modello di pagamento creato da Nexon si basa sul Cash Shop, e più precisamente sull'acquisto di una moneta virtuale spendibile per accaparrarsi oggetti di vario tipo, principalmente vestiti che rendono il proprio personaggio chiaramente distinguibile dalla massa, o altre migliorie cosmetiche, fino ad arrivare a piccoli animaletti da compagnia che seguiranno l'utente nelle sue avventure.
I "problemi" sorgono quando l'oggetto acquistabile dona degli effettivi vantaggi al giocatore. Un utente pagante, infatti, ha accesso a tutta una serie di consumabili (qualcosa che può essere usato un numero limitato di volte) in grado di

GRATIS, IN ITALIANO

Se avete intenzione di provare un gioco online gratuito ma non siete troppo familiari con la lingua d'Albione, potreste puntare il browser all'indirizzo www.metin2.it. Si tratta di un MMORPG senza troppe pretese, tradotto nella nostra lingua. Non manca anche un portale, www.kalicanthus.it, che raggruppa diversi giochi, prevalentemente da giocare online tramite browser insieme ad altri utenti italiani.

Il Cash Shop di *Maple Story* è accessibile in gioco; comprare è molto facile, a patto di possedere una carta di credito.

Runes of Magic è uno dei MMORPG gratuiti più curati, ma le similitudini con World of Warcraft sono quasi imbarazzanti.

■ *Dofus*, un originale MMORPG a turni, è disponibile anche in versione italiana; molti contenuti si sbloccano solo pagando.

■ I MMORPG gratuiti più conosciuti sono molto popolati, e con il passare degli anni il fenomeno non fa che aumentare.

raddoppiare l'esperienza guadagnata in un determinato lasso di tempo o, in certi casi, ad equipaggiamento vero e proprio. Il possibile sbilanciamento che ne deriva dipende dalle politiche attuate da ogni singolo sviluppatore, ma è indiscutibile che chi vuole giocare in modo assolutamente gratuito sarà sempre penalizzato, in un modo o nell'altro. Questo metodo di pagamento si è rivelato proficuo fin da subito e, specialmente nei casi di giochi molto popolari come il succitato *Maple Story*, capace di far spendere ingenti cifre a molti utenti. Spesso si tratta di un sottile meccanismo psicologico, come la voglia di apparire in qualche modo superiori agli altri giocatori – voglia che, come dimostrato più volte, è molto diffusa tra gli appassionati di questo genere.
Un modello diverso da quello del Cash Shop, è utilizzato da *Dofus*, MMORPG dal combattimento a turni molto popolare e recentemente tradotto nella nostra lingua (www.dofus.com/it). A livello grafico è qualcosa di unico, sviluppato in Flash e quindi interamente in due dimensioni, con disegni ricchi di personalità e ottimamente realizzati. Il gioco base è gratuito, ma si possono ottenere grandi benefici sottoscrivendo un piccolo abbonamento, attorno ai 5 Euro mensili; così facendo si sblocca l'intero mondo e molte nuove caratteristiche divengono disponibili. Pagare è praticamente necessario per godere appieno dei contenuti, ma c'è la possibilità di provare con mano il tutto senza sborsare un euro – cosa che consigliamo di fare per questo originale gioco sviluppato da Ankama. Come accennato in precedenza, però, gran parte di questi titoli non sono paragonabili ai MMORPG a pagamento, mostrando molta meno cura nei dettagli e offrendo spesso meccaniche

ripetitive, basate sulla progressione del personaggio fine a sé stessa o volta a incentivare l'acquisto di oggetti. C'è da dire che negli ultimi anni la qualità dei MMORPG gratuiti è aumentata notevolmente, e lo si nota giocando a titoli come *Perfect World* e *Celestial Destroyer*, disponibili attraverso il portale cubizone.com, o *Runes of Magic*, apparso solo di recente e sicuramente meritevole di almeno una prova, nonostante le palesi similitudini con *World of Warcraft* per quanto riguarda stile grafico e impostazione di gioco. È proprio *Runes of Magic* che si fa notare per la cura riposta dagli sviluppatori nel creare un mondo di gioco convincente, inusuale per un MMORPG basato su Cash Shop. Anche qui, come nel caso di Nexon, c'è una moneta virtuale da ricaricare tramite denaro vero, che permette di acquistare cavalcature a tempo o permanenti, potenziamenti per l'equipaggiamento e pozioni di vario tipo. Se fate parte di quella schiera di giocatori che non hanno intenzione di pagare una quota mensile, anche nel mondo degli MMORPG gratuiti avrete l'imbarazzo della scelta; a patto di ricordare, però, che la qualità ha un prezzo. **GMC**

MAPLE STORY

Nonostante si tratti di un MMORPG piuttosto ripetitivo, *Maple Story* può vantare un'utenza nell'ordine dei milioni. La sua peculiarità principale è l'essere più simile a un gioco di piattaforme a scorrimento che a un gioco massivo online: una grafica in due dimensioni dallo stile marcatamente orientale e "paffuto", e un mondo basato su mappe collegate tra di loro in cui gli utenti sterminano intere popolazioni di mostriciattoli per ore e ore.

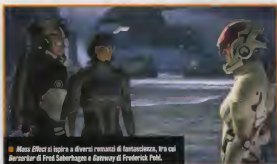
GRATIS E PER TUTTI I GUSTI

I MMORPG gratuiti, popolari e non, sono solitamente raggruppati in siti Internet che fungono da veri e propri portali. Uno dei più famosi è quello di Nexon, raggiungibile all'indirizzo en.nexoneu.com, una compagnia Sud Coreana che gli utenti di *Maple Story* sicuramente conosceranno. Seguono a ruota l'altrettanto celebre www.ijji.com, gpotato.com, con giochi come *Flyff* e *Rappelz*, cubizone.com, tramite cui giocare a *Perfect World* e *Celestial Destroyer*, e ogplanet.com, che offre la possibilità di accedere a *LaTale*, *Rumble Fighter*, *Cabal Online* e altro ancora. Vi basterà navigare su Internet per trovarne molti altri.

I romanzi da cui è tratto *The Witcher* non sono ancora stati tradotti in italiano. Speriamo che il successo del gioco contribuisca a smuovere un po' le acque.

FONTI LETTERARIE

Titoli come *Planescape: Torment*, *Morrowind* e *Ultima VII* ci affascinano grazie alle loro ambientazioni dettagliate e alle trame dalle mille sfaccettature. Gli sviluppatori dove hanno trovato l'ispirazione per creare questi mondi così affascinanti? Scopriamolo insieme.

I giochi di ruolo sono i videogiochi che, insieme alle avventure grafiche e testuali, più si avvicinano alla letteratura. I motivi di questa vicinanza devono essere ricercati nelle origini del genere, nato in forma cartacea nel 1974 grazie al genio di Gary Gygax e al suo Dungeons & Dragons. Chiunque conosca anche solo di fama questo tipo di giochi da tavolo (chiamarli così è forse riduttivo) sa che gran parte del divertimento nasce dal riuscire ad amalgamare la storia dei personaggi con l'ambientazione in cui sono chiamati ad agire. Una parte fondamentale in questo processo la gioca il Dungeon Master: egli non è soltanto il narratore e il "demiurgo", ma molto spesso è anche l'autore delle storie che coinvolgono i giocatori. Nei giochi di ruolo per PC, tuttavia, viene meno la presenza del Dungeon Master come persona reale, ma non per questo diminuisce l'importanza dell'ambientazione e delle storie che si svolgono al suo interno. La definizione della componente letteraria del giocare di ruolo su computer è quindi un compito che ricade totalmente sulle spalle degli sviluppatori, che devono essere in grado di proporre al giocatore tutta una serie di elementi che gli permettano di immedesimarsi nel personaggio e di sentirsi parte di un mondo virtuale. La strada più semplice è quella di appoggiarsi ad ambientazioni già esistenti e derivate dal cartaceo. Le cose si fanno ben più complesse quando si decide di affrontare l'impresa di ricreare un mondo originale, con le sue regole, la sua storia e le sue leggende. Si

Mass Effect si ispira a diversi romanzi di fantascienza, tra cui *Berserker* di Fred Saberhagen e *Gateway* di Frederick Pohl.

LEGGENDE MEDIEVALI

Se desiderate approfondire la vostra conoscenza delle grandi saghe nordiche, permetteteci di consigliarvi alcuni testi. I *Nibelunghi* a cura di L. Mancinelli (Einaudi, 1995) e *Beowulf* a cura di L. Koch (Einaudi, 2005) vi permetteranno di leggere le versioni tradotte delle opere omonime. Per avere un sguardo d'insieme dell'epica anglosassone, consultate *Da Carlo Magno a Lutero. La letteratura tedesca medievale* di Laura Mancinelli (Bollati Boringhieri Editore, 1996). Questa piccola selezione è soltanto la punta dell'iceberg della letteratura dedicata all'argomento, ma è sicuramente un buon punto di partenza.

tratta di un processo affascinante, che probabilmente richiederebbe pagine su pagine per essere affrontato in maniera compiuta. In questa occasione ci limiteremo a presentarvi alcune delle innumerevoli fonti letterarie che hanno ispirato gli sviluppatori dei giochi di ruolo.

LE ORIGINI

Le storie di battaglie, magie e mostri hanno accompagnato il cammino dell'essere umano sin dall'inizio della civiltà; si pensi all'Epopea di Gilgamesh in Mesopotamia o all'Odissea nella Grecia Antica, sul cui modello si è sviluppata tutta la letteratura epica successiva. Questo tipo di narrativa è incentrato sulla figura dell'eroe chiamato ad affrontare un viaggio irto di insidie al fine di completare una "missione". Al protagonista si affiancano spesso uno o più comprimari che hanno il compito di aiutarlo a superare gli ostacoli e ad avere la meglio sui nemici; non mancano diverse sottotrame che arricchiscono la vicenda principale. Il parallelismo con i giochi di ruolo per computer è evidente: il giocatore interpreta il protagonista al quale, volente o nolente, viene assegnato un compito (la quest principale); al suo fianco si aggiungeranno personaggi secondari (i compagni di party) che lo aiuteranno a superare le difficoltà (i combattimenti) incontrati lungo il cammino. Ogni tanto, inoltre, capiterà di dover abbandonare la via maestra per risolvere problemi di varia natura (le sottoquest). Definite le basi, è interessante osservare le ambientazioni in cui questi elementi vengono sviluppati. La nostra analisi non può che cominciare dal genere che per anni è stato indissolubilmente legato ai giochi di ruolo per computer. Ci riferiamo al fantasy, qui inteso nella sua declinazione più comune in ambito videoludico, che lo associa ad una sorta di medioevo immaginario e ne definisce le caratteristiche di diversità rispetto alla letteratura fantastica in generale. Il fantasy moderno è in larga parte una commistione di elementi che ritroviamo nella tradizione popolare e nella mitologia nordica, nonché nelle leggende medievali dell'Europa del Nord caratterizzate da grandi saghe. Tra le più famose spicca quella dei Nibelunghi, codificata nel XIII secolo da racconti più antichi. In questa serie di avventure ad ambientazione germanica possiamo riconoscere alcuni spunti che ritroveremo secoli dopo nei giochi di ruolo; non mancano, infatti, personaggi quali i nani, già identificati come fabbri abilissimi, draghi, incantesimi e artefatti magici. Elementi simili è possibile trovarli nel più antico Beowulf, poema epico dell'VIII secolo che narra le imprese di un eroe chiamato ad affrontare quelli che molti ritengono essere i primi esempi letterari di troll e orchi (ci riferiamo a Grendel e a sua madre), nonché un potente dragone che minaccia la pace del regno. Per completare il quadro, citiamo anche i cicli cavallereschi come "La Chanson de Roland" (in Francia) o "Le Morte d'Arthur" (in Inghilterra) che forniscono le basi per definire l'eroe come "cavaliere" piuttosto che come generico guerriero. È inoltre presente un particolare interesse nei confronti dei personaggi secondari, che diventano elementi fondamentali nello sviluppo di intricate sottotrame, come nel caso della ricerca del Graal ad opera dei Cavalieri della Tavola Rotonda.

"Miti e storie fantastiche seguono il cammino dell'uomo sin dall'inizio della civiltà"

LIBRI GAME

Il gioco di ruolo cartaceo, prima di adattarsi al formato digitale, ha intrapreso anche un'altra strada, forse meno complessa, ma non per questo meno interessante: ci riferiamo ai cosiddetti libri-game. Organizzato per paragrafi non consecutivi, un libro game richiede che il lettore/giocatore si muova da una sezione di testo all'altra mettendolo di fronte a bivi, combattimenti e indovinelli. Lo svolgimento dell'avventura sarà in larga parte determinato dalle scelte del giocatore. Si tratta, in pratica, dell'antenato del gioco di ruolo in singolo. Il genere, forse ispirato dal racconto breve di J.L. Borges "Il giardino dei sentieri che si biforcano", si sviluppa negli anni immediatamente successivi alla nascita di D&D e conosce il periodo di massima diffusione agli inizi degli anni '80. Tra le serie più famose in Italia citiamo "Lupo Solitario" di Joe Dever.

Complotti, segreti, impianti cibernetici e intelligenze artificiali: *Deus Ex* rientra a pieno titolo nel genere cyberpunk.

LA STORIA DELLA TERRA DI MEZZO

Dopo la morte di J.R.R. Tolkien, avvenuta nel 1973, il figlio Christopher iniziò a raccogliere e catalogare tutte le note e gli scritti inediti sulla Terra di Mezzo. È a lui che si deve la pubblicazione del "Silmarillion" (1977) e l'imponente raccolta denominata "Storia della Terra di Mezzo", della quale sono stati tradotti in italiano solo due dei dodici libri che la compongono. Alcuni studiosi sostengono che gli interventi e le modifiche attuate da Christopher Tolkien per eliminare le numerose incongruenze siano stati eccessivi, ma a nostro avviso ciò intacca solo in parte l'importanza del suo lavoro.

L'ambientazione insolita (il pianeta Marte di fine '800) e i molti personaggi storici presenti fanno di *Martian Dreams* un gioco davvero particolare.

Un'illustrazione tratta da un'edizione ottocentesca di "Le Morte d'Arthur", illustrata da Aubrey Beardsley.

Quello delle subquest legate ai compagni di party è un elemento che troviamo anche in diversi giochi di ruolo, tra cui *Planescape: Torment*.
La letteratura epica ad ambientazione germanica conosce alterne fortune nei secoli seguenti; torna alla ribalta nel XIX secolo, quando i testi più importanti vengono riscoperti nell'ambito del Romanticismo tedesco (si pensi alle opere del compositore Richard Wagner) e si iniziano a vedere alcune nuove interpretazioni dei temi medievali. In Gran Bretagna sono attivi gli autori preraffaelliti John Ruskin e William Morris, ai quali si aggiunge lo scozzese George MacDonald, il cui "Phantastes" (1858 - in italiano "Le fate dell'ombra", ed. Rusconi) è considerato a tutti gli effetti il primo romanzo fantasy moderno.

ANELLI, BARBARI, GHIACCIO E FUOCO

Sebbene i testi degli autori appena citati possano essere già considerati propriamente fantasy, il genere matura e conosce il successo soltanto agli inizi del '900 e sempre in ambito anglosassone. Edward Plunkett, alias Lord Dunsany, è sicuramente il primo in ordine di tempo ad ottenere riscontri positivi con i suoi racconti e a gettare le basi per la consacrazione definitiva del genere; titoli come "Gli Dei di Pegana" o "La spada di Welleran" (ma la sua produzione è vastissima) sono tra le principali fonti d'ispirazione per tutta la generazione seguente di scrittori fantasy. Tra questi autori c'è colui che non può non essere citato in questa sede: John Ronald Reuel Tolkien. "Il Signore degli Anelli" è probabilmente il libro fantasy più famoso ed è quello che effettivamente non può quasi mai mancare nella bibliografia - per così dire - di ogni videogioco con elfi, nani e draghi. Riprendendo temi presenti nella tradizione nordica, l'autore plasma e dà vita alla Terra di Mezzo, luogo fantastico nel quale si perpetua l'eterna lotta tra il Bene e il Male. Meno noto, ma forse più importante nell'ottica della creazione di mondi fantastici, è il "Silmarillon". In questo testo, incompleto e di non facilissima lettura, Tolkien narra la creazione del mondo e gli eventi che porteranno alla definizione delle trame che si intrecciano nella "trilogia dell'Anello" e in altre

opere, come Lo Hobbit. Inutile elencare l'enorme quantità di GdR che traggono spunto dal "Silmarillion"; ci limitiamo a riportarvi l'esempio di Richard "Lord British" Garriott, creatore della saga di *Ultima*, che ha usato un termine tolkeniano per dare il nome al suo gioco d'esordio, *Akalabeth*.
Nell'ambito della mitopoiesi, ovvero la definizione di una mitologia da parte di un autore, è altrettanto importante l'opera di Robert E. Howard, il creatore di Conan il Barbaro (personaggio sul quale è stato recentemente modellato un MMORPG, *Age of Conan: Hyborian Adventures*, realizzato da Funcom). Lo scrittore statunitense, cui si deve la nascita del sottogenere "Sword and Sorcery" (in italiano "Spada e Stregoneria"), ci ha lasciato "The Hyborian Age", un saggio che descrive la storia, gli eventi e i personaggi principali del mondo in

CTHULHU FTHAGN

Impossibile non dedicare qualche riga a H. P. Lovecraft, l'autore dei racconti basati sul mito di Cthulhu, antica divinità che riposa nelle profondità marine. Tra le opere più famose citiamo "La maschera di Innsmouth", "Dagon", "Il richiamo di Cthulhu" e "L'orrore di Dunwich". Sebbene le ambientazioni siano distanti dal fantasy medievale, il nome dello scrittore statunitense ritorna spesso nelle liste di autori a cui gli sviluppatori di giochi di ruolo dichiarano di ispirarsi. Persino il recente The Witcher non è esente da richiami al popolo degli Antichi.

Planescape: Torment è da molti considerato, dal punto di vista della narrazione, la vetta più alta mai toccata da un GdR.

cui si svolgono le avventure di Conan. Si tratta di un testo fondamentale per comprendere i passi necessari per dare vita ad una "realtà parallela"; non a caso, gli autori di giochi di ruolo lo citano spesso come fonte.
Altri autori che affiancano Tolkien e Howard nell'epoca d'oro del genere sono Ursula K. Le Guin, autrice dei romanzi appartenenti al "Ciclo di Earthsea", e di C.S. Lewis, il creatore de "Le Cronache di Narnia". Qualcosa più di una semplice menzione la merita sicuramente Michael Moorcock, i cui romanzi spaziano dal fantasy al post-apocalittico, passando per lo steampunk; lo scrittore inglese non soltanto è il creatore di uno degli antieroi fantasy per eccellenza (Elric di Melniboné), ma è importante soprattutto per i temi che introduce nei suoi romanzi. Tra quelli più significativi citiamo il "Campione Eterno", il cui continuo incarnarsi in personaggi diversi è la caratteristica fondamentale del giocatore di ruolo; il dualismo "Legge/Ordine", alla base del sistema di allineamenti di D&D e ispiratore del setting di *Warhammer*; il "Multiverso", una realtà composta da mondi e universi paralleli che ha dato origine all'ambientazione *Planescape*.
Negli ultimi anni ha acquistato una discreta popolarità il nome di George Raymond Richard Martin, al quale si devono i romanzi delle "Cronache del Ghiaccio e del Fuoco". Il primo libro della serie, "A Game of Thrones" (il titolo italiano varia a seconda dell'edizione), è uscito nel 1996; considerata la data di pubblicazione, è evidente come questi racconti non abbiano potuto influenzare i giochi di ruolo usciti prima del '96. Tuttavia, la fama che

I drow (elfi scuri) del GdR sono una creazione di G. Gygax. In letteratura compaiono quasi esclusivamente nei romanzi ambientati nei Forgotten Realms di D&D.

la serie è andata conquistando e il suo parziale distacco dalla visione tolkeniana del fantasy (Martin si rifà principalmente alla storia medievale piuttosto che alla mitologia) potrebbero essere elementi tali da far rientrare le "Cronache del Ghiaccio e del Fuoco" tra le principali fonti d'ispirazione per gli sviluppatori del futuro. E *Dragon Age: Origins* di Bioware sembra proprio confermare questa previsione.

VIDEOGIOCHI, FANTASY E...
Dopo un doveroso resoconto sull'evoluzione del genere letterario, possiamo tornare a parlare del fantasy come ambientazione per i giochi di ruolo. Ripartiamo dunque da dove tutto è cominciato, ovvero da *Dungeons & Dragons* e dagli autori che hanno ispirato il suo creatore, Gary Gygax. I titoli che abbiamo fin qui citato compaiono quasi tutti nella lunga lista di fonti dichiarate da Gygax; una lista in cui troviamo anche altri autori, tra cui Edgar Rice Burroughs (creatore di Tarzan), H.P. Lovecraft, J. Vance, L. Sprague de Camp, nonché riferimenti alla mitologia greca e araba. Contrariamente a quanto saremmo portati a pensare, Tolkien viene considerato una fonte d'ispirazione minore usata principalmente per aumentare l'appeal commerciale del gioco. Ad ogni modo, l'elenco è talmente vasto che non stupisce che a partire

DAL GIOCO AL LIBRO

Se è vero che molti giochi di ruolo prendono spunto dai libri, è altrettanto vero che talvolta i romanzi si ispirano ai giochi di ruolo. Uno dei casi più eclatanti è rappresentato da *Dragonlance*, il cui primo romanzo aveva lo scopo principale di accompagnare una nuova ambientazione di D&D, ma ben presto si trasformò in una serie di discreto successo. Significativo è anche l'esempio dello scrittore R.A. Salvatore, il cui personaggio Drizzt Do'Urden è diventato famoso anche al di là della schiera degli appassionati dei Forgotten Realms (tanto da meritarsi un'apparizione nei due capitoli di *Baldur's Gate*). Se il "peso" del marchio D&D sembra agevolare operazioni di questo tipo, più sorprendente è scoprire che esistono romanzi tratti da serie storiche quali *A Bard's Tale* e *Might & Magic*, ma anche da titoli recenti, come *Mass Effect* e *Dragon Age*. Di quest'ultimo è stato annunciato il primo romanzo, "Dragon Age: the Stolen Throne", che dovrebbe uscire a inizio marzo negli Stati Uniti.

TERRY BROOKS E SHANNARA

Nel 1977 Terry Brooks dà alle stampe "La Spada di Shannara", il primo romanzo del "Ciclo di Shannara", una saga fantasy che attualmente è composta da una ventina di volumi. Ambientata nelle Quattro Terre, la serie narra le vicende della stirpe di Jerle Shannara in lotta contro il malvagio druido Brona e altre creature dell'oscurità. Nonostante il successo riscosso dalla saga, le poche differenze sostanziali rispetto all'opera di Tolkien ne limitano l'importanza come fonte d'ispirazione per i giochi di ruolo. Nel mondo dei videogiochi esiste comunque un "seguito" del primo libro: si tratta di *Shannara*, un'avventura grafica pubblicata da Legend.

UNA SPADA FAMOSA

Se Andúril, la spada di re Aragorn, è il simbolo del Bene, la sua antagonista è sicuramente Stormbringer (o "Tempestosa", secondo la traduzione italiana). La lama, che lo scrittore M. Moorcock fa brandire all'antieroe Elric di Melniboné, è un'arma senziente, eternamente affamata di anime, che conferisce forza a chi ne fa uso in battaglia. Tale vantaggio ha un prezzo: il proprietario è a sua volta posseduto dalla spada, la quale può indurre nel malcapitato un irresistibile istinto omicida. La armi maledette dei GdR devono molto a Stormbringer e non mancano i richiami diretti; la Black Sword di *Ultimo VII*, ad esempio, oppure la celeberrima Umbra che troviamo negli *Elder Scrolls* di Bethesda. Anche l'espansione di *NWN2, Mask of the Betrayer*, non è immune dall'influsso di quest'arma malefica (si pensi alla "fame" che colpisce il protagonista).

da *Dungeons & Dragons* siano state sviluppate un'infinità di ambientazioni diverse, talvolta prossime a travalicare i confini del fantasy classico a causa dell'inclusione di elementi riconducibili allo steampunk o addirittura alla tradizione popolare dell'area mediorientale. Vien da sé pensare che una simile offerta di mondi già pronti rappresenti il punto di partenza ideale per qualsiasi sviluppatore di giochi di ruolo. In realtà le cose non stanno esattamente così, dal momento che la maggior parte dei videogiochi creati su licenza D&D arriva sul mercato diverso tempo dopo l'uscita dei primi esponenti del genere GdR. Nei primi anni '80, serie come *A Bard's Tale*, *Ultimo*, *Wizardry* e *Might & Magic* presentano ambientazioni originali, che richiamano solo in parte quelle proposte in origine da Gygax e soci. Rimanendo in ambito fantasy, anche in tempi recenti molti sviluppatori hanno deciso di seguire strade indipendenti, come dimostrano gli *Elder Scrolls* di Bethesda o il mondo di *Gothic* ideato dai Piranha Bytes. Le fonti sono comunque le stesse nella maggior parte dei casi. *A Bard's Tale*, ad esempio, contiene elementi tratti da una serie di racconti che finora non abbiamo nominato, ossia le "Cronache di Ambra" di Roger I. Zelazny. È interessante notare come un romanzo dello stesso autore, cioè "Nove Principi in Ambra", sia

d'ispirazione anche per un videogioco basato su una licenza D&D; Chris Avellone, il capo designer di *Planescape: Torment*, ha dichiarato di aver preso spunto dal libro di Zelazny per sviluppare il tema

"Nei primi Anni '80 nascono serie come *Ultima*, *Wizardry* e *Might & Magic*"

dell'amnesia del Nameless One. Se certe fonti sono facilmente identificabili in quanto esplicitate dagli stessi sviluppatori, rimane comunque difficile stabilire con certezza da quali testi provengano determinati elementi del mondo di gioco. *Wizardry* pesca ad ampie mani dal fantasy, ma contiene anche influenze derivate dalla tradizione orientale (come dimostrato da classi quali Ninja e Samurai) e non disdegna pesanti riferimenti alla Science Fiction. *Ultimo* presenta un mondo pseudomedievale molto classico che non esclude l'esistenza del mondo reale in cui vivono i giocatori e dal quale proviene l'Avatar, il protagonista del gioco; si tratta di una situazione che

I vampiri moderni hanno un portamento decisamente diverso da quello dei loro parenti transilvani.

ritroviamo in molti romanzi "per ragazzi", tra i quali i celeberrimi "Il Mago di Oz", "Alice nel Paese delle Meraviglie" e le già citate "Cronache di Narnia". Insomma, il gioco di rimandi è talmente complesso e articolato che pensare di ottenere una lista dettagliata di testi e autori è pura illusione. Il compito si rivela più facile quando un gioco di ruolo è tratto direttamente da un libro; è il caso della trasposizione, ad opera di Interplay, dei primi due libri de "Il Signore degli Anelli", oppure del recente *The Witcher*, pubblicato da CD Projekt e basato sulla serie di racconti dello scrittore polacco Andrzej Sapkowski.

...TUTTO IL RESTO

Il fantasy è dunque il genere più sfruttato dagli sviluppatori di giochi di ruolo. Le altre ambientazioni, pur contando un numero minore di esponenti, non sono tuttavia da meno quando si tratta di contare i "quarti di nobiltà" delle loro fonti d'ispirazione. *Deus Ex*, ad esempio, prende le mosse dall'opera di uno dei padri della fantascienza moderna, Philip K. Dick (il suo "Gli androidi sognano pecore elettriche?" è il libro da cui è tratto *Blade Runner*), ma anche dai racconti di William Gibson; "Neuromancer" (il cui protagonista è un hacker che vive in un futuro cupo e dominato da ciniche multinazionali) è considerato il romanzo simbolo del genere cyberpunk e ha fornito le basi per la creazione, tra gli altri, del primo *System Shock*. L'ambientazione post-apocalittica ha una diffusione di modeste dimensioni in ambito letterario e *Fallout* sembra ispirarsi principalmente a film come *Mad Max* o *A Boy and his Dog*; a ben guardare, tuttavia, non mancano riferimenti a vari romanzi come "Un cantico per Leibowitz" di Walter M. Miller (che ha ispirato una location di *Fallout 2* poi cancellata in fase di produzione), "Level 7" di Mordecai Roshwald (per l'idea dei bunker sotterranei) e "Lucifer's Hammer" di Niven&Purnelle (per il setting californiano). Ad *Arcanum* e a *Space: 1889* spetta il compito di rappresentare lo steampunk, un genere caratterizzato da un mondo appartenente ad un'epoca passata e dotato di tecnologie di livello pari o superiore a quelle attuali, alimentate principalmente dal vapore (in inglese "steam", termine da cui deriva la denominazione). Tra gli autori più rappresentativi di questo filone (di cui Jules Verne è uno dei precursori) ricordiamo il già nominato Gibson ("La macchina della realtà"), K. W. Jeter ("La notte dei Morlock", in cui alla tecnologia si affianca la magia) e Michael Moorcock ("A Nomad of Time Streams" e "The History of the Runestaff"). In tempi più recenti, *Vampire: Bloodlines* (basato su un'ambientazione ideata da White Wolf) ha per protagonisti dei vampiri moderni che più o meno indirettamente si ispirano a quelli descritti da Anne Rice nei suoi romanzi, a loro volta derivati dal "Dracula" di Bram Stoker, versione romantica delle storie sulle "creature della notte" che fanno parte della tradizione popolare sin dai tempi più antichi. Anche altri scrittori del genere fantastico ottocentesco, come Jules Verne e Arthur Conan Doyle, possono vantare almeno un videogioco di ruolo ispirato dalle loro opere. Si tratta degli splendidi *Martian Dreams* e *Savage Empire*, spin-off di Ultima costruiti rispettivamente su "Dalla Terra alla Luna" e "Il mondo perduto". Citiamo, infine, una delle fonti d'ispirazione più insolite: il "Wuxia", termine che descrive le storie d'avventura ambientate nella Cina antica, dalle quali Bioware ha tratto spunto per creare *Jade Empire*. **GMC**

In *Darklands* non mancano elementi sovrannaturali, ma l'ambientazione è caratterizzata da una spiccata aderenza alla realtà storica del medioevo germanico.

Planetscape Torment.

UN GENERE, TANTE IDEE

Qual è il modo giusto per "fare GdR"? In questo articolo, cercheremo di rendere conto delle più importanti diatribe riguardanti questo particolare genere di intrattenimento

Il gioco di ruolo non ha una definizione univoca, e questo dà adito a controversie che spesso sfociano in diatribe caratterizzate anche da toni alquanto sopra le righe. L'elemento maggiormente critico è il concetto stesso di interpretazione, che è ampio dato che si riferisce a una "modalità" più che a un preciso "comportamento": interpretando si può fare qualsiasi cosa. Questo, se ci pensiamo, è anche il punto di forza del GdR: di fronte a un prodotto ben fatto, sia esso cartaceo o digitale, si può dire che sia impossibile o quasi prevedere quello che ci aspetta, a livello di contenuti ma anche di stile. Ci sono giochi che pongono l'accento sul combattimento, altri sul dialogo, altri sull'esplorazione, altri ancora su elementi inediti, magari presentati per la prima volta all'interno del genere: ciò che in altri ambiti risulta determinante per l'appartenenza alla categoria, nel caso del GdR diventa dettaglio, dato che in un GdR non importa tanto "cosa" quanto piuttosto "come". Non tutti i generi di intrattenimento possono vantare una simile varietà interna, e questo è sicuramente un bene; d'altro canto, è forse inevitabile che ciascuno coltivi la sua passione secondo modalità proprie, e che talvolta il sostegno a un certo tipo di contenuti possa arrivare a far confondere la parte con il tutto, dando vita a "tifoserie" contrapposte. In questo articolo tenteremo, senza ovviamente alcuna pretesa di esaustività, di dar conto delle principali diatribe e delle motivazioni che sostengono di volta in volta ciascuna posizione.

DIALOGO VS AZIONE

Tralasciando del tutto, in questa sede, i GdR action, cioè i giochi basati sul combattimento, non possiamo

Planetscape Torment.

DICOTOMIE SUPERFLUE

Non tutti i giochi esistenti possono essere inseriti nelle varie categorie delineate dall'articolo. Alcuni GdR danno lo stesso peso ai dialoghi e ai combattimenti, e un prodotto come *Fallout 3* presenta allo stesso tempo l'esplorazione libera dei giochi "world-driven" e le trame forti dei giochi "story-driven".

esimerci dall'affrontare la sempreverde contrapposizione tra la parola e la spada. Ci sono appassionati che giudicano il grado di appartenenza a un genere sulla base della quantità di scontri col nemico, paragonandola con la quantità di momenti di confronto pacifico. Secondo questa logica, *Planescape: Torment* è "molto GdR", mentre *Baldur's Gate* è "meno GdR". Ma siamo sicuri che la questione si possa dirimere tramite elementi puramente quantitativi? In realtà, a nostro avviso conta piuttosto la modalità di implementazione del combattimento stesso. Forse, la vera domanda che dobbiamo porci è: su cosa si basa la riuscita degli scontri? Sulle caratteristiche del personaggio o sull'abilità del giocatore? Se la risposta corretta è la prima, allora l'elemento bellico si configura come parte dell'interpretazione, senza essere affatto in contrapposizione con essa. D'altro canto, se l'unica interpretazione concessa da un gioco è quella offerta dal combattimento, non si può certo dire che il prodotto brilli per la sua varietà o la sua duttilità. Ma c'è anche un altro problema: come la mettiamo se il gioco è a esplorazione libera, cioè se la quantità di combattimenti da affrontare dipende dal giocatore? In *Morrowind*, ad esempio, è possibile cercare continuamente scontri con i nemici o evitarli del tutto. Per i più intransigenti, basta che "sia possibile" combattere molto per squalificare automaticamente un prodotto. Naturalmente, la stessa perplessità verso l'elemento puramente quantitativo può essere espressa per quanto riguarda i dialoghi: *Baldur's Gate II* ha più dialoghi di *Planescape: Torment*, ma questo non significa che il primo sia necessariamente più profondo o più "di ruolo" del secondo.

"USARE IL CERVELLO" VS "MENARE LE MANI"

Questa contrapposizione sembra, in apparenza, del tutto simile a quella che abbiamo appena trattato: in realtà la differenza è sostanziale. La diatriba, questa volta, si tinge di quei toni vagamente snob che spesso caratterizzano, ahinoi, gli appassionati di più vecchia data, terrorizzati dall'idea che il GdR sia diventato facilmente accessibile. Molti di questi appassionati sono convinti che il GdR si stacchi dalla massa dei prodotti dell'intrattenimento in quanto capace di far ragionare l'utente, di farlo riflettere, di fargli, appunto, "usare il cervello". Questa idea, in realtà, è quanto meno fuorviante: i temi profondi, gli enigmi contorti e le scelte ambigue sono tutte "sovrastrutture" rispetto al nucleo fondante del GdR, cioè l'idea di interpretazione. Nel caso del gioco digitale, poi la storia insegna che *Planescape: Torment* è arrivato anni e anni dopo i "roguelike" e i "dungeon crawler": questi ultimi sono il punto di partenza vero per il nostro hobby preferito. Considerare l'azione (intesa in questo caso al di là della sua implementazione) come elemento sempre e solo riduttivo è dunque decisamente ingeneroso. Anche perché non si deve dimenticare che il GdR da tavolo non è certo nato per mettere alla prova il quoziente intellettivo del giocatore, né per misurare le sue capacità logico-matematiche: l'interpretazione dovrebbe piuttosto solleticare le aree fantasiose, estetiche e immaginifiche della nostra interiorità, e inscenare scontri epici con creature mostruose può essere assolutamente favorevole a tutto questo. Senza contare che chi magnifica i GdR che "fanno usare il cervello" spesso cade in una gaffe clamorosa: l'esaltazione degli enigmi e dei rompicapi. Dovendo essere risolti dal giocatore e non certo dal personaggio, questi elementi rappresentano precisamente la negazione dell'idea di interpretazione. D'altro canto, compito di chi realizza un videogioco è prima di tutto creare

IL PARADOSSO DI EDWARDS

Ron Edwards è un grande autore statunitense di GdR cartacei indipendenti, cioè non legati a grandi case di distribuzione. Molti dei suoi prodotti cercano di superare la figura del master, in ossequio a un paradosso che, secondo questo autore, vizia lo svolgimento di gran parte dei giochi di ruolo occidentali: "se delle persone hanno il pieno controllo dei personaggi principali della storia, come può un'altra persona controllare la storia?" La risposta a questa domanda sta nel fatto che, solitamente, il controllo che il giocatore ha del suo personaggio non è mai completamente "pieno": il master limiterà alcune sue azioni per porlo di fronte a situazioni problematiche o per costringerlo a proseguire con la storia prestabilita. L'eliminazione del master va vista nell'ottica del superamento di queste limitazioni. Nell'ambito del gioco di ruolo digitale, i prodotti più vicini filosoficamente ai prodotti indipendenti di Edwards sono senza dubbio i GdR "world-driven". Si potrebbe dire, ed è forse un nuovo paradosso, che nei giochi di ruolo per computer il master è proprio l'elemento più debole, in quanto non umano: il suo ridimensionamento, forse, è dunque ancora più auspicabile che nei giochi cartacei.

DISCUSSIONI A RISCHIO!

In molti forum online, le diatribe riguardanti i temi affrontati in questo articolo sono degenerate in vere e proprie gare di insulti, fino ad arrivare alla chiusura dei topic o addirittura al ban dei partecipanti. Le passioni intense sono difficili da controllare...

The Elder Scrolls III: Morrowind.

un prodotto giocabile, vario e appassionante: non bisognerebbe mai dimenticare che è più importante raggiungere questo obiettivo anziché aderire pedissequamente a un determinato schema classificatorio.

TRAMA VS MONDO

I GdR che hanno dato avvio al "Rinascimento", con qualche parziale eccezione, sono caratterizzati da una filosofia che parte dalla trama (o dalle trame) per poi creare le ambientazioni in cui collocarla. Ottimi esempi di giochi di ruolo completamente "story-driven" sono *Planescape: Torment*, *Baldur's Gate II* o, per venire in tempi più recenti, *Neverwinter Nights II*. Nei giochi di questo tipo, le locazioni sono costruite sulla base degli snodi narrativi: se esiste un posto, significa che una missione porta lì. Molti giochi di questo tipo consentono di raggiungere una locazione solo quando effettivamente serve, riducendo al minimo la possibilità di scartare di lato e "costringendo" in un certo qual modo il giocatore a seguire le vicende narrate, con il rispetto anche di una determinata tempistica, decisa a priori dai programmatori. Questo non significa, ovviamente, che non vi sia nessuna possibilità di scelta: le scelte ci sono, ma riguardano precisamente lo svolgimento della trama. Quest'ultima presenterà una quantità più o meno considerevole di "bivi" (le famose "scelte morali"), e sarà principalmente attraverso di essi, oltre che attraverso la personalizzazione delle statistiche e dell'inventario del personaggio, che si concretizzerà l'interpretazione. I giochi costruiti in questo modo sono talmente numerosi da essere diventati "ambiente", e quando una cosa diventa "ambiente" diventa difficile vederla. In altri termini, molti appassionati credono che il gioco di ruolo sia quello appena descritto, e che se qualcuno si discosta da questi canoni sia per forza un "eretico", che sta dando l'etichetta di GdR a un prodotto che non la merita. In realtà il modello "story-driven" è solo una delle possibilità. Un'altra, concretizzata quasi esclusivamente dai giochi della serie *The Elder Scrolls* di Bethesda, è il modello che potremmo chiamare "world-driven", cioè "costruito attorno al mondo". E' un po' il procedimento uguale e contrario rispetto a quello sopra descritto: gli autori disegnano un mondo, lo caratterizzano nelle sue varie locazioni piuttosto che nella sua economia o nella sua società, e in un secondo momento innestano al suo interno una o più "storie", che il personaggio giocante può scegliere se vivere o meno. Sarà proprio attraverso questa scelta che avverrà l'interpretazione, più che attraverso il bivio morale interno, che peraltro potrà comunque essere presente. Per funzionare a dovere, un GdR di questo tipo deve avere due caratteristiche fondamentali: il mondo deve essere costruito in modo vario, coerente e interessante (in modo che la sua esplorazione sia un piacere in sé, al di là di ciò che viene richiesto dalle missioni) e il sistema di crescita del personaggio deve essere slegato dal completamento delle quest (pena un "obbligo non scritto" di fare tutte quelle disponibili, con conseguente scomparsa o allentamento della libertà interpretativa). E' evidente che un GdR "world-driven" può richiedere più sforzi di progettazione di un GdR "story-driven", non solo perché è necessario progettare un mondo vasto e coerente ma anche perché la libertà concessa al giocatore può dar vita a inconsistenze che sono talvolta molto difficili da prevedere. Va da sé, inoltre, che i giochi di questo tipo richiedono un certo impegno da parte dell'utente: la piena libertà implica caratterizzazioni meno definite e trame meno coinvolgenti, e quasi sempre la "normalità" della vita di ogni giorno si sostituisce all'epica commovente delle storie attentamente progettate. I forum sono colmi di dibattiti sulla diversa natura e qualità dei giochi incentrati sulla trama e di quelli incentrati sul mondo: molti tentano di dimostrare la superiorità dei primi sui secondi (o viceversa), ma secondo noi è un tentativo che non ha alcun senso. La considerazione con cui chiudiamo si potrebbe estendere anche alle diatribe che abbiamo accennato sopra. Non esiste un modo migliore e uno peggiore di fare GdR: esistono tanti modi di fare GdR, e ciascuno ha la fortuna di poter scegliere quello a sé più congeniale. **GMC**

IL MITO DEL "CASUAL GAMER"

Molti appassionati criticano l'accessibilità dei GdR contemporanei affermando che sarebbero stati fatti per i "casual gamer", cioè per i giocatori occasionali. In realtà, nessun giocatore occasionale ha un computer in grado di far girare uno qualunque dei GdR usciti negli ultimi anni. I "casual gamer" giocano quasi esclusivamente a puzzle e giochi di piattaforme, e magari qualche volta a *The Sims*.

Fallout 3.